№02 (185)
2013

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

16+

В РАЗРАБОТКЕ

НОВЫЙ СОЮЗ

Первое большое интервью со сценаристами и продюсерами игры про постъядерный СССР

BIOSHOCK INFINITE

Репортаж с закрытого показа игры в Лондоне

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

Безумный слэшер от создателей Vanquish, Bayonetta и Metal Gear Solid

ВЕРДИКТ

DMC: DEVIL MAY CRY
GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH
FORGE
MIASMATA
HAWKEN
AIRBUCCANEERS
ANARCHY REIGNS

ИТОГИ '12

NINTENDO WII U

Глобальный обзор новой консоли

КЛЮЧ НА СТАРТ

Как запускались картриджевые приставки прошлого

9 771560 258026 13002

Издательский дом ТЕХНОМИР

GOD OF WAR
ВОСХОЖДЕНИЕ™

DEAD SPACE™ 3

ПОБЕДИ СТРАХ

ПОЛНАЯ КАМПАНИЯ
В РЕЖИМАХ ОДИНОЧНОЙ
ИЛИ СОВМЕСТНОЙ ИГРЫ

БОРИТЕСЬ СО СТРАХОМ
В ОДИНОЧКУ
ИЛИ ОБЪЕДИНИТЕСЬ
С НАПАРНИКОМ И СООБЩА
ПОКОНЧИТЕ С УЖАСОМ

В ПРОДАЖЕ С 7 ФЕВРАЛЯ 2013

PC DVD ROM · PS3 PlayStation 3 · PlayStation Network · XBOX 360 · XBOX LIVE · Origin Powered by EA

WWW.DEADSPACE.COM

VISCERAL GAMES

EA

18+

ЗАПРЕЩЕНО ДЛЯ ДЕТЕЙ

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2013 Electronic Arts Inc. EA, логотип EA, Visceral Games и Dead Space являются товарными знаками Electronic Arts Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" и "PS" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. Blu-ray Disk и BD являются товарными знаками. Все права сохранены. Все прочие товарные знаки принадлежат соответствующим правообладателям.

ИГРОМАНИЯ

02 (185) ФЕВРАЛЬ 2013

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

Приветствую!

Наступил 2013 год! Надеюсь, все достойно отпраздновали это событие, успели вдоволь отдохнуть, наиграться в любимые игры, так что самое время усесться поудобней в кресло и вспомнить, каким же остался в памяти год прошлый. Одни в голос кричат, что 2012-й оказался самым ужасным годом за все время существования игровой индустрии, что играть было категорически не во что, а все игры, которые вышли, — бездарные продолжения давно существующих серий. Другие, наоборот, считают 2012-й отличным годом, потому что многие игровые серии достигли своего расцвета, а дальше уже только некстген, который непонятно еще, каким будет.

Безусловно, отчасти правы и первые, и вторые. Да, хороших игр вышло немало, некоторые из них даже умудрились немного продвинуть по эволюционной лестнице целые жанры (не сильно, но все же). С другой стороны, когда до некстгена осталось всего ничего, ситуация складывается довольно странная. Казалось бы, самое время запускать новые франчайзы и продавать их огромными тиражами — ведь консолей нынешнего поколения продано очень много, — но что-то никто не торопится.

Но вне зависимости от общей ситуации на игровом рынке в 2012 году было достаточно очень хороших проектов, которые достойны того, чтобы остаться в истории. Поэтому прямо сейчас открывайте журнал на 35 странице и читайте. И не забудьте, что на нашем диске вас поджидают личные мнения редакторов журнала о том, какие игры были лучшими в прошедшем году. Без оглядки на значимость конкретных проектов для всей индустрии, а просто личные ощущения, чувства, эмоции.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

КЛЮЧ НА СТАРТ

Начались продажи Wii U, первой домашней системы восьмого поколения, а через год новую платформу запустит как минимум еще одна компания. «Игромания» подготовила невероятно масштабный обзор новой консоли Nintendo (читайте на *стр. 64*), а чтобы вам было с чем сравнивать — мы решили познакомить вас с самыми интересными и значимыми запусками приставок в истории.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Руководитель видеонаправления — Алексей Шуньков

Редакторы — Илья Янович, Геворг Акопян, Линар Фаткулов, Дмитрий Колганов, Кирилл Токарев, Алена Ермилова

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Денис Давыдов
Главный редактор — Александр Пушкарь

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Адрес редакции — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Алексей Шимко, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Тел./факс — (495) 231 2365
E-mail: — sales@aviton-press.ru

Менеджеры — Дмитрий Емельянов, Наталья Широкова

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — Ilya Yanovich (yanovich@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontural» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2013 © Igromania, 1997-2013

Тираж 153 200 Circulation 153 200

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 26 февраля!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №02 (185) 2013

Новый Союз Среди мутантов в ближнеи Подмосковье

BioShock Infinite Закрытый показ

8-11 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
8 Не одной строкой

12-27 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
12 Новый Союз
18 God of War: Ascension
24 BioShock Infinite

28-33 В РАЗРАБОТКЕ
28 **Рейтинговая система игровых рубрик**
30 LocoCycle
32 Metal Gear Rising: Revengeance

35-51 ИТОГИ ГОДА
35 Игровые итоги 2012 года

52-63 ХРОНОСКОП
52 Ключ на старт: Запуски картриджевых приставок

64-87 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
64 Wii U: Обзор новой системы от Nintendo

88-117 РЕЦЕНЗИИ
88 DmC: Devil May Cry
92 Miasmata
94 Family Guy: Back to the Multiverse
96 Hawken
98 Guardians of Middle-earth
100 Forge
102 AirBuccaneers
104 Anarchy Reigns
106 Ghost Recon Online
108 Stealth Bastard Deluxe
109 The Book of Unwritten Tales: The Critter Chronicles
110 Paper Mario: Sticker Star
111 Miner Wars 2081
112 Aero Porter Crimson Shroud
113 Hydroventure: Spin Cycle Primordia
114 Uncharted: Fight for Fortune Корсары: Каждому свое!
116 Мобильный дайджест
118 Дайджест-порт
120 Дайджест-DLC

122-125 ОНЛАЙН
122 Дайджест онлайна

Алфавитный список игр в номере

Aero Porter 112

AirBuccaneers 102

Anarchy Reigns 104

BioShock Infinite 24

Crimson Shroud 112

DmC: Devil May Cry 88

Family Guy: Back to the Multiverse 94

Forge 100

Ghost Recon Online 106

God of War: Ascension 18

Guardians of Middle-earth 98

Hawken 96

Heroes of Newerth 123

Hydroventure: Spin Cycle 113

LocoCycle 30

Metal Gear Rising: Revengeance 32

ПРОКАЧАЙ СОСЕДЕЙ

128 Вт

4 **входа для подключения** любых источников

2 цифровых оптический и коаксиальный

2 аналоговых RCA аудио входа

6 **динамиков** для передачи всех оттенков звука

реклама

Беспроводной пульт ДУ для регулировки параметров звучания

возможность переключения между устройствами

6 **независимых каналов усиления**

3 усилителя по одному на каждый частотный диапазон Bass, Midrange, Treble

R2700

отлично подходит для использования с BlueRay и мультимедиа плеерами, игровыми приставками и компьютерами

EDIFIER

СОДЕРЖАНИЕ №02 (185) 2013

32

Metal Gear Rising: Revengeance
Произвольные надрезы: произвол с катаной

126-152 **ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ**
126 Железные новинки
132 Сумма технологий: Тенденции железного рынка 2012
140 Железный парад: Лучшее железо 2012
149 Тест: Игровая мышка Thermaltake Tt eSPORTS Level 10M
150 Разумный компьютер за разумные деньги
152 Тест: Игровая гарнитура ASUS RoG Vulcan Pro

153 **СПЕЦМАТЕРИАЛЫ**
153 Кино: Метро

154-159 **МОЗГОВОЙ ШТУРМ**
154 Тест № 2. Февраль
155 Сканворд № 2. Февраль
156 Фотографическая память № 2. Февраль
159 Подведение итогов за №12/2012

КАЛЕНДАРЬ
157 The Last of Us
158 Metal Gear Rising: Revengeance

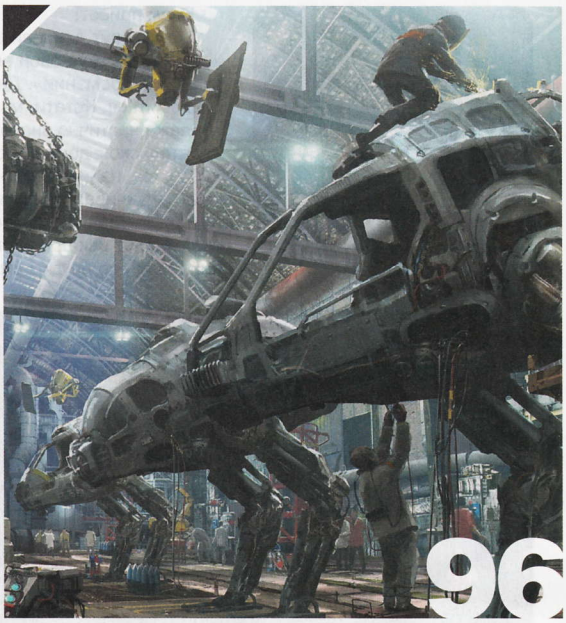
160 **ОСОБОЕ МНЕНИЕ**
160 Сочиняй мечты

Алфавитный список игр в номере

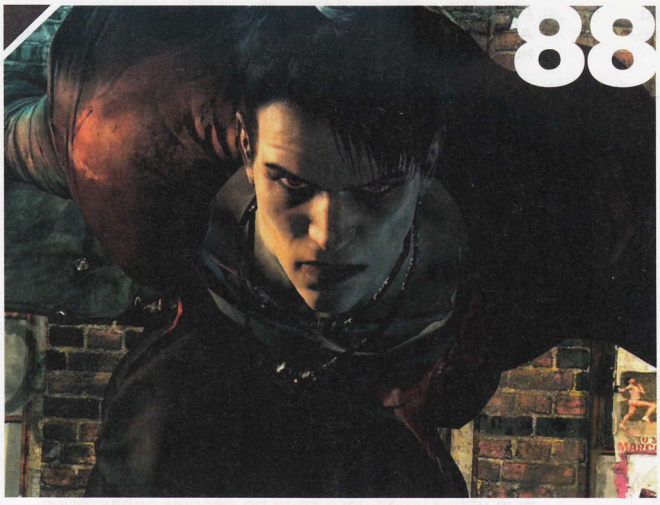
Miasmata 92
Miner Wars 2081 111
Paper Mario: Sticker Star 110
PlanetSide 2 125
Primordia 113
Royal Quest 124
Star Galaxy 125
Star Wars: The Old Republic 125
Stealth Bastard Deluxe 108
The Book of Unwritten Tales: The Critter Chronicles 109
The War Z 124
Uncharted: Fight for Fortune 114
War Thunder 123
Аллоды онлайн 123
Корсары: Каждому 114
Новый Союз 12

ИГРОМАНИЯ

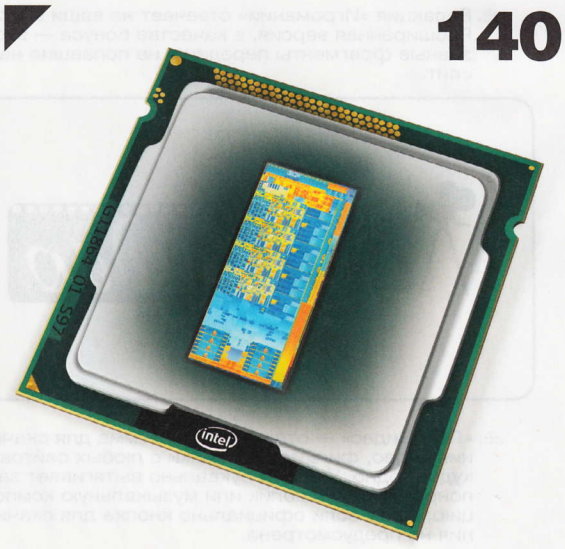
Wii U Обзор новой системы от Nintendo стр. 64



Hawken Планета Железяка



DmC: Devil May Cry Культ личности



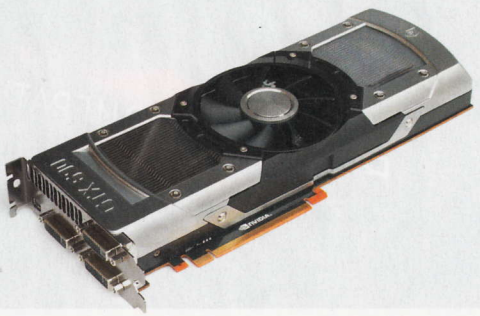
МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
God of War: Ascension
DmC: Devil May Cry

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
StarCraft 2: Heart of the Swarm
Dead Space 3
Half-Life 2
Battlefield 3: Aftermath

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Electronic Arts .....2-я обложка
1С-Софтклаб .....3-я обложка
Кинокомпания
«Профит» .....4-я обложка

В номере:
Asus 34
Edifier 3
Hewlett-Packard 29
Nikon 7
Razer 115

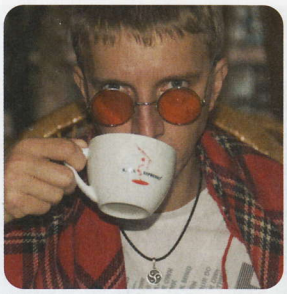


Железный парад Лучшее железо 2012 года

Игромания. Видео

Игромания. Видео

«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.



Всем привет!

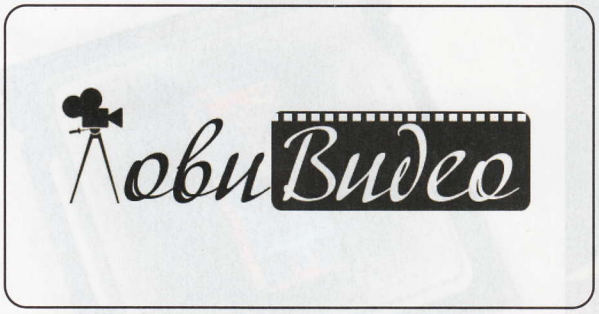
Меня зовут Алексей Шуньков, я руковожу новой видеостудией «Игромании». Давайте знакомиться. Кстати, мы с вами даже частично знакомы. В издательском доме работаю с 2004 года, начинал журналистом, заканчивал заместителем директора. Потом несколько лет искал приключений, ездил по другим странам, пробовал себя в геймдизайне, снимал трейлеры и клипы, а вот теперь вернулся в родной «ТехноМир».

По сумме это означает, что грядут перемены. Они затронут диск и сайт, но если диск на начальном этапе хочется просто немного освежить, не меняя ничего глобально, то по сайту планов очень много. Все сейчас перечислять не буду, разве что намекну в двух словах: «ежедневное вещание» и «прямой эфир». Короче, следите за анонсами.

Об этом диске. Это военный, походно-полевой DVD переходного периода. Отгремел конец света, начался 2013 год, редакция подводит итоги и отвечает на письма читателей.

Редакция «Игромании» отвечает на ваши вопросы. Расширенная версия, в качестве бонуса — эксклюзивные фрагменты передачи, не попавшие на сайт.

Репортаж с юбилейной церемонии Video Game Awards 2012 и свежие трейлеры, снятые специально для этого грандиозного шоу.



«ЛовиВидео» — отличная программа для скачивания видео, фильмов и музыки с любых сайтов, откуда угодно. Утилита буквально вытягивает за уши понравившийся ролик или музыкальную композицию, даже если официально кнопка для скачивания не предусмотрена.

Мнения о ключевых играх месяца, а также игровые итоги ушедшего года по версии редакторов «Игромании».

Во что поиграть в этом месяце. Обновленная, но вместе с тем традиционная программа о том, какие игры заслуживают вашего внимания в самое ближайшее время.

А также все традиционные видеорубрики, новости, ретро, развлекательный канал и многое другое.

Я ЖИВУ ОБЩЕНИЕМ

Я NIKON COOLPIX S800c. Я общение в сети. Благодаря ОС Android™ я обеспечиваю доступ к магазину Google Play™ для установки любого приложения. Мои 16-мегапиксельная КМОП-матрица и 10-кратный оптический зум-объектив помогут получить блестящие снимки, а с удобным и ярким 3,5-дюймовым сенсорным OLED-дисплеем ты всегда сможешь оценить полученный результат. Кроме того, со мной ты можешь легко делиться файлами по Wi-Fi или Bluetooth. Я готов к интернету. **www.nikon.ru**

Nikon School* www.nikonschool.ru • Интернет-магазин www.nikonmarket.ru
Телефон горячей линии: (495) 733-91-70
* School – Школа

В сердце изображения

Nikon

Реклама. Товар сертифицирован. ООО «Никон», ОГРН 1087746295812, юридический адрес 115280, РФ, Москва, Ленинская Слобода, 19

Подготовила **Виктория Колосова**

НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ

закулисные интриги игровой индустрии

Тренды, веяния, исследования

УДАЧНОЙ ОХОТЫ, СТАЛКЕР!

Немецкий издатель думает, что купил права на игру GSC

С игрой **S.T.A.L.K.E.R. 2** все сложно. Украинская студия **GSC Game World** закрылась, наработки по сиквелу уничтожены, команда переформировалась в компанию **Vostok Games**, ее f2p-шутер условно значится как «новый сталкер» в головах большинства поклонников, а судьба прямого продолжения неизвестна.

Неизвестна всем, кроме немецкого издателя **bitComposer**, который разослал всем в конце года следующий пресс-релиз: «Компания bitComposer Entertainment AG объявляет о приобретении эксклюзивных прав на создание компьютерных игр на основе известного бренда S.T.A.L.K.E.R у Бориса Натановича Стругацкого. За последние несколько лет это уже вторая международная лицензия, приобретенная немецкой компанией. Заключенная сделка означает, что в популярной серии продолжат появляться новые игры; более подробная информация станет доступна в ближайшем будущем». И дальше следуют теплые слова члена совета директоров издательства Штефана Вейла о том, как он приятно взволнован по поводу такого замечательного события.

Во-первых, случилось это уже после смерти Бориса Натановича, во-вторых, не очень понятно, откуда у него могли быть права на S.T.A.L.K.E.R., в-третьих, много ли вы слышали про издательство bitComposer?

НЕ ГЛЯДЯ

Для начала, о героях истории: bitComposer — это относительно успешная небольшая немецкая компания, которая в основном делает малозаметные PC-игры и издает на местных рынках кое-что из зарубежного. В частности — S.T.A.L.K.E.R.! Раньше они работали с GSC как дистрибьюторы и даже, как оказалось, недоплатили создателю компании Сергею Григоровичу какие-то деньги. Выяснил это Сергей Галенкин, блогер и сотрудник **Nival**, который наверняка знаком вам в том числе по публикациям в «Игромании».

Он же уточнил у Григоровича и другую деталь: права на бренд S.T.A.L.K.E.R. как принадлежали ему, так и принадлежат сегодня, документ о состоянии торговой марки можно легко найти в интернете, никаким немцам он ничего не продавал. Позже на страничке GSC в Facebook последовало официальное заявление — bitComposer у них ничего не покупали.

Если помните, Галенкин в свое время распространил инсайдерскую информацию о том, что права на создание S.T.A.L.K.E.R. 2 купила **Bethesda**. Никаких анонсов с тех пор не последовало, так что или информация эта все же была неверной (или не совсем верной), или Bethesda пока еще не бралась за разработку, или показывать к сегодняшнему дню просто нечего. Точно известно одно: bitComposer не разрабатывает S.T.A.L.K.E.R. 2.

Так что же купили немцы? Как оказалось, право делать игры по мотивам произведения «Пикник на обочине», которым GSC в свое время, конечно, вдохновлялись. И если они не будут слишком сильно копировать украинский S.T.A.L.K.E.R. (по крайней мере, до такой степени, чтобы это можно было обернуть предметом судебного разбирательства), то все будет хорошо. Интересно тут другое: почему компания в пресс-релизе напрямую ссылалась на серию S.T.A.L.K.E.R. и заявляла, что занимается продолжением?

Тут есть две правдоподобные версии. Первая — они и сами не слишком разобрались в том, что, как и зачем они приобрели; PR-служба ни нам, ни нашим коллегам не дала никакого внятного объяснения того, какое юридическое отношение Борис Стругацкий имеет к игровому бренду S.T.A.L.K.E.R. Вторая — немцы надеялись на богатое пресс-покрытие, которое было обеспечено им в контексте полной неразберихи. Если второй вариант правдив, то миссию можно считать выполненной: нам очень интересно, что же за игру сделают в bitComposer. Вам, уверены, тоже. ■

В активе bitComposer есть, например, такой симпатичный платформер (называется Giana Sisters: Twisted Dreams). Но сделать игру, похожую на S.T.A.L.K.E.R., — тут, конечно, нужны совсем другие ресурсы.

В пресс-релизе немцы говорят о «второй международной лицензии». Первой, если что, была Jagged Alliance, и ничего хорошего из этого не вышло.

ДОРОГОЙ СЕЗОН

Чем закончились праздничные продажи игр и систем и что из этого следует

Лучше всего игры, консоли, сопутствующие товары, да и вообще большинство вещей в мире, которые можно кому-то как-то дарить, продаются в праздничный и предпраздничный период — начиная с ноябрьской «черной пятницы», когда люди, кажется, убивают друг друга, чтобы побыстрее добраться к чему-то со скидкой, и заканчивая рождественской шопинг-суматохой. В контексте видеоигровой индустрии это все интересно не только с позиции того, кто и сколько заработал; в предновогодний период активно пополняются (или не пополняются, если совсем не повезло) пользовательские базы платформ, и именно по показателям высокого магазинного сезона можно судить, как и чем эти платформы будут жить в ближайший год.

МОПЕД НЕ МОЙ

По поводу результатов продаж в конце года везде было два популярных новостных заголовка, и оба связаны с портативками **Nintendo**. Новость номер один — DS обогнала PlayStation 2 по продажам, став, на секундочку, самой продаваемой консолью в истории. Новость номер два — 3DS в Японии перегнала по количеству проданных консолей PS3, которой уже, напомним, стукнуло шесть лет.

Оба инфоповода, конечно, требуют комментариев. Что касается DS и PS2, то исторический момент тут довольно условный: за продажами PS2 (да, она все еще кое-как продается) давно уже никто не следит, в отчетах она практически не фигурирует, ее база застыла на цифре в 153 миллиона 700 тысяч приставок, и сказать наверняка, что DS ее обошла (обозначенный отрыв — 200 с лишним тысяч консолей), нельзя, тем более что и сама DS уже частично выпала из поля зрения агентств. Но это все, конечно, мелочи. Если учесть, что PlayStation 2 гораздо старше, фактическая победа DS тут очевидна. Впрочем, PS2 — в любом случае консоль-долгожитель; в марте для нее, например, выходит новая (и, по всей видимости, последняя) игра, **Final Fantasy XI: Seekers of Adoulin**. Которая, правда, является лишь аддоном к оригинальной Final Fantasy XI, но сам факт!

С 3DS в Японии тоже непростая ситуация. Вернее, с самой Японией как раз все понятно — там консоль невероятно популярна, и ее успех в эти праздники во многом обусловлен выходом **Animal Crossing: New Leaf**, которая преодолела рубеж в два миллиона проданных копий быстрее, чем любая другая игра на системе. Западный релиз состоится только во втором квартале этого года, и не очень понятно, окажет ли он схожий эффект. В целом 3DS практически весь праздничный период держалась на самой верхушке чарта, но с самого

рождения продается консоль совершенно непропорционально: в Японии она популярнее, чем в Европе (что более-менее нормально) и США (что плохо). Продвигать систему на Западе — вот основная задача по 3DS на 2013 год.

Что касается домашних систем, то тут без особых сюрпризов. Wii практически перешагнула стомиллионную отметку, разрыв между PS3 и Xbox 360 все так же составляет примерно два миллиона систем (в пользу последней, конечно), а Wii U за отчетный период продалась примерно так же, как Wii в свое время, и когда пишутся эти строки — у нее уже больше двух миллионов. Это не слишком честное сравнение (Wii долго была в дефиците, магазины по полгода ждали новых партий), но результат все равно неплохой — это, во всяком случае, заметно больше, чем было у Xbox 360 и PS3 в свое время.

А по поводу Xbox 360 и PS3 есть другая интересная статистика: мультиплатформа на консоли **Sony** стала продаваться несколько лучше, почти сравнявшись с Xbox 360, и показательнее всего тут пример **Call of Duty: Black Ops 2**. Если первая часть Black Ops в США продавалась на консоли **Microsoft** на 70% лучше, то с сиквелом разрыв сократился до 40%. Интересно, как ситуация сложится следующей осенью, когда продажи платформ могут сравняться. ■

Чтобы обогнать по продажам Modern Warfare 3, Black Ops 2 нужно взять тридцатимиллионную отметку, что может помешать ей сделать на удивление богатая весенняя линейка релизов.

Assassin's Creed 3 продается фантастически — она уже догнала вторую часть, и в ближайшие месяцы значительно ее обгонит.

GENESIS DOES

Nintendo может купить SEGA

Nintendo и SEGA сегодня как никогда близки. Началось все с робких эксклюзивов после того, как у SEGA развалился консольный бизнес, продолжилось на удивление популярным кроссовером про то, как Марио и Соник развлекаются на Олимпийских играх, и увенчалось все полноценным партнерством: права на Bayonetta принадлежат SEGA, но сиквел финансирует и издает Nintendo, разумеется, эксклюзивно для Wii U. Понятно, SEGA делится лакомыми кусками не от хорошей жизни, видеоигровое подразделение компании давно находится в финансовой яме. Поэтому нет ничего удивительного, что многие решили, будто партнерство может перерасти во что-то большее.

Говоря «игровое подразделение», мы имеем в виду, конечно, не просто SEGA (которая практически целиком видеоигровая), а холдинг SEGA Sammy. Sammy — корпорация, которая приобрела побитую «Сегу» в 2004 году, и не факт, что без этой сделки компания вообще бы просуществовала до сегодняшнего дня: провал Dreamcast ударил по японцам гораздо сильнее, чем мог бы.

У Sammy финансовых проблем нет. Это фирма, которая занимается производством автоматов патинко. Это не совсем привычные нам аркады, не совсем привычные нам игорные аппараты и не совсем привычный нам пинбол. Суть игры в том, чтобы правильно манипулировать огромным множеством маленьких металлических шариков, и выигрыш приносит вполне реальные деньги. В Японии, где нет казино и очень строгие ограничения для букмекеров, патинко привлекает миллионы азартных людей, породив в стране даже особый вид игровой зависимости.

В конце года автор журнала EGM с ником HipHopGamer опубликовал колонку, в которой поделился деталями своей беседы с представителем Nintendo, состоявшейся за полгода до этого на E3. Тогда журналист напрямую спросил, могут ли они купить SEGA, и каково было его удивление, когда менеджер, работа которого — уклоняться от подобных вопросов, честно ответил, что они действительно не прочь это сделать, потому что это серьезно усилило бы позиции компании. Но возможен ли такой исход событий?

С одной стороны, Nintendo не любит большие покупки. С другой — за двухтысячные компания заработала около 20 миллиардов долларов чистой прибыли, и эти деньги они почти никак не тратили; за прошлый год они впервые вошли в минус, сильно вложившись в разработку Wii U и прайскат 3DS, но это никак ощутимо не повлияло на общее финансовое положение. Конечно, акционеры и инвесторы предпочли бы, чтобы SEGA развалилась сама, тогда будет гораздо проще и дешевле подобрать ее активы. Но SEGA никуда не денется, пока она существует на деньги небедного холдинга. В середине двухтысячных SEGA, с большим опытом в индустрии вообще и в индустрии аркадных автоматов в частности, пригодилась Sammy, но сейчас это балласт, от которого владельцы явно предпочли бы избавиться, особенно если предложение покупателей будет щедрым.

Когда представитель Nintendo сказал в интервью о том, что это «серьезно усилило бы позиции компании», он сильно преуменьшил — у SEGA большое IP-наследство и все еще немало разработческих мощностей, а у Nintendo много денег, хорошие продюсеры и очень мало внешних студий. С таким тандемом от новых Xbox и PlayStation просто не осталось бы мокрого места, и покупка все еще кажется нам несколько фантастической. Но если это все-таки случится — сделку можно будет считать самой важной видеоигровой сделкой в этом тысячелетии. ■

В девяностые сложно было представить себе подобную картину, но все, кажется, может зайти еще дальше.

Даже к платформерам про Соника на системах Nintendo мы все никак не привыкнем.

ШЕСТЬ СЕРИЙ SEGA, ЗА КОТОРЫЕ NINTENDO СТОИТ ВЗЯТЬСЯ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ

SHENMUE

У SEGA нет денег на разработку Shenmue 3, и они вполне четко обозначили гипотетическое будущее серии: продолжение будет только в том случае, если кто-то из платформодержателей возьмется его финансировать. Даже если никакой покупки не будет, Nintendo все равно единственный кандидат на место такого платформодержателя: Sony сейчас не до таких авантюр, а Microsoft, которая сотрудничала с SEGA после смерти Dreamcast, это, похоже, в принципе не очень интересно.

GOLDEN AXE

В отличие от Streets of Rage, Golden Axe, жестокий шестнадцатибитный экшен про викингов, амазонок, гномов и драконов, все-таки переродился в трех измерениях. Омерзительный слэшер Golden Axe: Beast Rider вышел в 2008 году, и делали его люди, которые отвечали, например, за игровые адаптации фильмов «Железный человек» (и, слава богу, давно уже расформированы). А ведь при правильном подходе из этого может получиться собственный God of War, украшенный ездовыми драконами.

STREETS OF RAGE

В четвертом поколении, если вы не играли в Final Fight на SNES, вы играли в Streets of Rage на Mega Drive. Это чудесная серия очень ярких и очень грубых битемапов, которая даже удостоилась собственных комиксов, но так и не перебралась в 3D-эпоху. Не так давно в Сети появилось видео альфа-версии новой части Streets of Rage, разработку которой SEGA закрыла «за неперспективность». А фанатский ремейк, объединивший в себя все три части, издатель нещадно выжигал из интернета.

SONIC THE HEDGEHOG

Соника трудно назвать мертвым, но и живым его можно считать с очень большой натяжкой. Sonic the Hedgehog 4 ко второму эпизоду стал чем-то приличным, Sonic Generations был поприятнее большинства трехмерных частей, но все же собственного лица у серии нет, — в лучшие моменты это или простой платформер про ежа, или специфическая гонка без транспорта. А теперь представьте, как серию перезапускает Сигеру Миямото! Тем более что с героем он уже работал: Сигеру лично выступил дизайнером Mario & Sonic at the Olympic Games.

PHANTASY STAR

По сути, Phantasy Star не такая уж и мертвая: в MMORPG по ее мотивам кто-то все еще играет. Но полноценных частей этой потрясающей ролевой игры, придуманной Риеко Кодамай и Юдзи Накай, если не считать ремейки и переиздания, не выходило уже без малого двадцать лет. Кодама все еще работает в SEGA, а вот Нака (если что, бывший глава Sonic Team) шесть лет назад образовал независимую студию, которая ничем особенно примечательным, кроме приятного платформера Ivy the Kiwi?, пока не отметилась.

TOTAL WAR

На PC серия Total War чувствует себя хорошо, но, чтобы выбраться из жанрового гетто и прийти к по-настоящему большим тиражам, ей нужно перебираться на другие платформы (и вовсе не на мобильные телефоны, как это случилось в этом году), ведь даже Civilization пришлось пойти на такое в этом поколении. Конечно, такой сложной стратегией проблематично будет управлять с геймпада, но контроллер Wii U как раз подошел бы для этого идеально.

ЧТО? Игра, в которой детально моделируется, что случилось бы с миром, если бы Карибский кризис привел к ядерной войне между СССР и США

ГДЕ? «1С-СофтКлаб»

Жанр
Постъядерная RPG

Издатель
1С-СофтКлаб

Разработчик
Best Way

Платформа
PC

Сайт игры
novysoyuz.ru

Дата выхода
2013 год

НОВЫЙ СОЮЗ

СРЕДИ МУТАНТОВ В БЛИЖНЕМ ПОДМОСКОВЬЕ. ПЕРВОЕ БОЛЬШОЕ ИНТЕРВЬЮ СО СЦЕНАРИСТАМИ И ПРОДЮСЕРАМИ ИГРЫ ПРО ПОСТЪЯДЕРНЫЙ СССР

В первые про «**Новый Союз**» мы узнали в июне прошлого года. Из скудного анонса было понятно, что **Best Way** (создатели «**В тылу врага**») делают ролевую игру в постъядерном сеттинге. Стилистика — эдакий СССР образца 1962 года (по сюжету, Карибский кризис вылился в ядерную войну, в которой погибла большая часть населения планеты), продолжающий развиваться вплоть до 2012 года, но совсем не так, как рассказывают нам учебники истории. Союз уцелел, под землей (на территории Москвы) был построен огромный город — Победоград, ставший столицей государства, в котором проблема холодной войны отошла на второй план, а главным стало выживание в изменившихся природных условиях и медленное, шаг за шагом восстановление былого величия.

Стилистика игры — псевдоисторический футуризм, до ностальгических слез знакомый всем, кто родился и вырос в СССР, но прекрасно узнаваемый и более молодым поколением. Повальная мода на китчевый ретро-СССР-стайл — в кино, музыке, литературе, даже в мультфильмах и социальных играх — сделала свое дело. Сегодня молодые люди, родившиеся в постперестроечный период, знают о показной атрибутике СССР едва ли не больше, чем их родители, и с удовольствием погружаются в атмосферу утопического тоталитаризма, равенства и братства.

Наши собеседники, Яна Боцман, Дмитрий Гордевский, Юрий Мирошников и Денис Мальцев.

Москва-река потихоньку зарастает. В некоторых участках намыло достаточно песка, чтобы в русле сформировались настоящие острова.

Вот только «Новый Союз», несмотря на характерную стилистику и антураж, крайне далек от китча, для которого характерна поверхностная проработка деталей и излишний акцент на характерных символах эпохи. Best Way делают куда более глубокую игру, обросшую атрибутикой СССР лишь постольку, поскольку действие «Нового Союза» развивается на территории СССР — если быть точнее, то Москвы и ближайшего Подмосковья.

До недавнего времени разработчики наотрез отказывались делиться информацией об игре, но накануне Нового года согласились встретиться с нами и дать большое интервью. Сценарист игры Александр Зорич (вы, конечно, понимаете, что сценариста на самом деле два — Дмитрий Гордевский и Яна Боцман) и продюсеры Юрий Мирошников с Денисом Мальцевым вскрыли просто гигантский пласт информации про сеттинг «Нового Союза», а местами даже немного рассказали про геймплей, хотя изначально совершенно не собирались говорить о том, как именно будет играться их проект.

Ты записался добровольцем?

Привет. Прежде чем переходить к деталям сеттинга, давайте разберемся с главным героем игры. Кто он?

Летчик советской дальней авиации, стрелок-радист бомбардировщика ЗМ, участвующего 29 октября 1962 года в первом ответном ударе по США. Его бомбардировщик успешно применяет термоядерную бомбу по авиабазе и космодрому ВВС США на мысе Канаверал. А вот после этого происходят некоторые события, о которых мы пока что умолчим и которые делают ветерана войны 1962 года главным героем нашей игры.

На что ориентировались, создавая стилистику игры?

На Советский Союз пятидесятых-шестидесятых. На сталинское метро. На довоенные фильмы и песни. На романтику гражданской войны 1918-1920 гг., как ни странно. Еще на атмосферу 1930-х, точнее, на позитивную ее часть — культ покорителей Арктики и добровольцев-участников испанской гражданской, почитание героев войны, ударников труда и деятелей пролетарской культуры.

Даже после страшной ядерной войны советский народ стремился в космос. В районе Кубинки в конце 20-го века начали строительство разгонной эстакады для запуска космического корабля на Луну.

Что случилось с миром после ядерной войны? Какие государства сохранились? Сколько жителей на планете? Остались ли регионы, на которые война почти не повлияла?

Непосредственно после войны 1962 года, помимо части СССР и ряда периферийных стран Западной Европы (например, Испании), уцелели достаточно обширные регионы Азии: Китай, Япония, Иран, Индия. Также ничего серьезного не произошло с Авст-

ралией, Африкой и Южной Америкой. Но ядерная война как таковая была только первой в череде глобальных катастроф. Огромные массы людей умерли в течение суровой зимы 1962-1963 гг. от холода и голода.

Далее, на арктические льды из атмосферы в течение ряда лет выпадала сажа от огромных пожаров. Отражательная способность поверхности уменьшилась, льды начали эффективно таять. Это привело к резкому повышению уровня Мирового океана и затоплению огромных районов. Наводнения, в свою очередь, неравномерно увеличили давление на материковые плиты, из-за чего в 1970-х разразилась череда аномально сильных землетрясений.

В результате всех этих катастроф многие части Евразии исчезли с лица Земли. В частности, перестали существовать остатки государственных образований на территории Китая, Японии, Индостана. Общее число жителей Земли оценивается в 250 млн человек.

По состоянию на 2013 год официальная советская точка зрения такова, что капиталистических стран больше не существует. На самом же деле это не совсем так. Небольшие государства есть даже на территории США — например, Техасская Директория. Однако в силу почти полного прекращения полетов, мореплавания на заметные расстояния, а также разрушения тропосферного слоя Хевисайда, обеспечивающего загоризонтную радиосвязь, нет никакой возможности осуществлять какие-либо регулярные контакты.

Как выглядит в игре Союз образца 2012 года?

Ну, во-первых, СССР территориально подрос относительно своих исторических границ. В состав СССР вошли такие экзотические союзные республики, как, например, Южно-Азербайджанская ССР (за счет аннексии Северного Ирана), Эскимосская ССР (так деликатно переименована бывшая американская Аляска), Каталонская ССР, Арагонская ССР, Кастильская ССР (а это все обломки Испаний). На удаленных границах (скажем, под Мадридом и в Туркестане) тлеет не особо афишируемая война с ордами мутантов. Соответственно, там сосредоточена основная масса вооруженных сил и, в частности, почти все боеспособные танки.

Один из мощных блокпостов, прикрывающих подход к Победограду, расположился в районе бывшей станции бывшего метро.

Сохранились ли какие-то межгосударственные отношения и будет ли это как-то отражено в сеттинге?

В сеттинге — безусловно, однако непосредственно сюжетная линия игры с этими событиями практически не пересекается. Итак, существуют крайне нерегулярные сношения с Кубой. Они выполняются при помощи нескольких дирижаблей, специально построенных в семидесятых-восьмидесятых, источниками энергии на которых служат, по официальной версии, компактные атомные реакторы, но в действительности — засекреченные аномальные артефакты. Полеты на этих дирижаблях, однако, крайне опасны по причине ураганных ветров и почти непрерывных электрических штормов над Атлантикой.

Прочие межгосударственные отношения если и сохранились, то строго засекречены.

Слава КПСС

КПСС жива?

Если бы не развал СССР, она и в нашей реальности была бы жива — смотрите в качестве примера компартию Китая. Ну а в реальности «Нового Союза» КПСС — партия-победительница, под чьим мудрым руководством СССР разгромил США и вообще весь агрессивный блок НАТО, сокрушил на планете Земля эксплуататорский капиталистический строй.

Так что с КПСС все в порядке, а ее Генеральный секретарь, как и положено, стоит во главе Советского Союза... Правда, не следует думать, что из-за этого факта вся игра будет пронизана мертвящей скукой, как ранние восьмидесятые в СССР. Строго отмеренные дозы коммунистической фразеологии сеттинг игры только украшают и придают ему шарм «положительной антиутопии».

Победоград — подземный город. Расскажите про него подробней. Где он расположен, сколько жителей, как вообще живется под землей?

Победоград расположен под центральной частью Москвы, в частности — под нынешней Лубянкой. Город настолько обширен, что главному герою игры не удастся обойти его целиком, но некоторые районы он все-таки увидит.

Если точнее, то Победоградом называется вся сеть подземных сооружений под бывшей Москвой, разросшаяся, существенно расширенная за несколько десятилетий система убежищ, бункеров, командных пунктов, подземных заводов.

Но в районе площади Дзержинского на не очень большой глубине очень удачно обнаружилась огромная каверна, которая после долгих лет работы по укреплению сводов, расширению прилегающих тоннелей и общего благоустройства превратилась в огромный центр, где разместились большая площадь Победы, комплекс правительственных помещений под названием «Кремль-2», а также сооружения сферы культуры и отдыха.

На скриншотах из игры множество монстров. Кто они такие и откуда взялись?

Мутанты, что еще о них сказать!

Обычные животные остались?

Да, но в небольших количествах, проиграв в ходе естественного отбора новым созданиям. В игре сколько-нибудь существенно они не задействованы. Кому интересна «собака друг человека», когда можно напустить на игрока пяток псов-монстров?

Какие биотопы есть в игре и какие характерные твари в них обитают?

В нашей игре из всего огромного СССР представлено только Подмосковье. От нашего привычного отличается только тем, что в ходе Великих наводнений 1970-х заметная часть бывшей Московской области превратилась в болота. В болотах, понятное дело, обитают страшные болотные волки, а на берегах болот — ужасные болотные же росомахи.

На скриншотах видны гуманоидные мутанты. Кто это такие? Из кого получились?

Из людей, больше не из кого. Преимущественно это так называемые ретрогенеты. Мы принимаем, что основным механизмом послевоенных мутаций стало «растормаживание» некоторых участков человеческого генома таким образом, что хранящиеся в нем участки, общие с другими живыми сущест-

Следы масштабных воздушных боев над Москвой и Подмосковьем осенью 1962 заметны и в 21-м веке. В обломках старинных боевых машин можно даже жить.

вами (а это научный факт — геном человека в значительной мере совпадает с геномом хоть собаки, хоть рыбы), начинали управлять ростом и развитием организма. Таким образом возникали различные химеры: человек с жабрами, человек, умеющий вить паутину (как паук), человек, бьющийся электротоком (как электрический скат).

Есть в игре и принципиально другой источник мутировавших существ, но мы о нем пока что таинственно промолчим.

Аномалии попадаются?

Да, попадаются, только называются по-другому. Я, как сценарист, пытаюсь сделать аномалии предельно научными или, точнее сказать, научно обоснованными. Создал целую классификацию. Это, дескать, аномалия термическая, а это гравитационная, та — лептонная, а та и вовсе тахионная.

Ну а разработчики игры стремятся наполнить аномалии геймплейным смыслом. Скажем, чтобы особо крепкого монстра можно было убить, заманив в аномалию-ловушку, или чтобы прохождение какого-то хитроумного отрезка маршрута было возможно только при помощи умелого использования аномалий... Но тут работы впереди еще много, идет интенсивный творческий поиск.

В развалинах подмосковного города теперь живут только агрессивные монстры-мутанты.

Есть ли в игре техника? Только оставшаяся с довоенных времен или сохранилась какая-то промышленность?

С промышленностью ситуация очень непростая. Можно так сказать: чем тяжелее промышленность, тем безнадежнее она развалилась. Но следует подчеркнуть, что основные потери советская индустрия понесла не непосредственно в ходе войны (хотя разрушения ряда промышленных районов были чудовищными), а в ходе уже послевоенной деградации, в 1963-1983 гг. Таким образом, например, серийное производство тяжелых четырехгусеничных танков Т-12 («Объект 279»), идеально приспособленных именно для условий постъядерного мира, велось в ходе 1963-1975 гг., то есть уже после окончания войны, но потом угасло по причине полного исчерпания заготовок для

В знаменитом здании Большого театра больше не звучит музыка. Для любителей оперы и балета построен Новый Большой на шестом подземном уровне Кировского проспекта.

В первые послевоенные годы город патрулировали экзотические боевые машины. Правда, уже в 1980-е эта задача была сочтена неактуальной.

стволов орудий и ряда узлов двигателей...

По состоянию на 2013 год судостроение в СССР отсутствует полностью, авиастроение — тоже. Зато, например, вполне успешно развивалась электронная промышленность. Были созданы сверхмощные компьютеры. Заметных успехов достигла робототехника. Это позволило начать под Кубинкой строительство уникального космодрома, которое велось силами роботов под управлением сверхбольшой ЭВМ «Сетунь-2000». Правда, с этой ЭВМ произошла потом одна история... В общем, игроки увидят.

Мы наш, мы новый мир

В какой момент и почему люди вышли на поверхность?

Тут я хотел бы напомнить, что в 1962 году ядерные арсеналы были, конечно, внушительными, но не чета позднейшим. Это сегодня одна МБР (межконтинентальная баллистическая ракета) может доставить десяток боеголовок мощностью по 0,5 Мт, которые, разойдясь по заданному алгоритму в заранее рассчитанные оптимальные точки подрыва, гарантированно разрушат Москву целиком. А сотня таких ракет, применив, соответственно, тысячу боевых зарядов, сможет сделать смертельным пребывание на поверхности в любой точке Московской, Тульской, Калужской областей. То есть, начиная с конца 1970-х и по наши дни включительно, есть возможность сделать за один день абсолютно неприемлемой жизнь на поверхности — скажем, на Восточном побережье США или в Центральной России.

Но в 1962 году массированное применение ядерного оружия по центральной части СССР было затруднено рядом факторов (почти не было, например, МБР). Поэтому, хотя в итоге США и применили сотни бомб и боевых частей по европейской части СССР, хотя и уничтожили полностью ряд больших городов (Баку, Ростов, Волгоград), но полного заражения Подмосковья смертельно опасной радиацией не произошло. Конечно, очаги заражения возникли. К ним относятся сама Москва и ряд районов Подмосковья. Но все-таки не было никакого «дня Д», когда люди вышли бы на поверхность, — просто потому, что очень многие из них никогда никуда не спускались. По крайней мере, на годы. Ясно, что саму атомную бомбардировку все предпочитали пересиживать в укрытиях — у кого была такая возможность.

Что же касается Победограда, то там наоборот — столица СССР почти полностью расположена под землей по сей день.

От современной Москвы что-нибудь осталось?

Да, осталось. И, в общем, не так мало. Например, на месте Кремля вовсе даже не многокилометровая воронка, а самые обычные... руины Кремля. Местами даже и не руины. Это объясняется тем, что США смогли успешно применить по Москве только четыре термоядерных боезаряда, причем отнюдь не самых мощных. Для реалий 1962 года это вполне приемлемое допущение, ведь тогда еще не существовало в заметных количествах межконтинентальных баллистических ракет — самого дальнобойного и скоростного компонента стратегических ядерных сил.

Поэтому удары наносились преимущественно дозвуковыми стратегическими бомбардировщиками B-52, B-47 и устаревшими B-36. А с ними неплохо справлялись ЗРК С-25 и С-75, во множестве развернутые вокруг Москвы, равно как и истребители-перехватчики. Факт масштабного сражения нашего ПВО с американскими бомбардировщиками в Подмосковье, кстати, является одной из важных частей сценария игры.

Другой вопрос, что из-за радиоактивного заражения практически все наземные сооружения Москвы были брошены.

Наука в каком-то виде сохранилась?

Наука сохранилась, хотя и потерпела ряд направлений почти полностью. Легко догадаться, например, что от гуманитарного знания осталось совсем немногое. В то же время науки о жизни — генетика, зоология, вирусология, иммунология, ботаника — развились необыкновенно сильно, особенно учитывая относительную примитивность экспериментальной и аппаратной базы.

Немало научных прорывов было совершено в кибернетике, робототехнике, физике сверхбыстрых частиц и материаловедении. В то же время такие области прикладного знания, как металлургия, сельскохозяйственная химия, аэродинамика, находятся в упадке.

Кому противостоит игрок?

Всем мыслимым организованным и дезорганизованным врагам. Бандитам, мародерам, контрреволюции, монстрам, мутантам. Также, поскольку у нас не мясной шутер, а все-таки RPG, игрок по ситуации может вступать в схватки и с относительно лояльными элементами — например, для того, чтобы временно войти в доверие к особо опасным врагам. Также игроку предстоит ввязаться и в распутывание нескольких детективных историй, и заняться выявлением вражеских шпионов, и улаживанием конфликтов между в общем-то хорошими, но вспыльчивыми людьми.

Куй железо, пока горячо

Расскажите про оружие. Какое оно? Сколько? Можно ли создавать стволы самому?

Мы берем несколько различных пластов оружия.

— Устаревшие по состоянию на 1962 год образцы, которые, однако, в больших количествах сохранились на складах (ППШ, ручной пулемет Дегтярева РП-27, карабин Мосина, самозарядный карабин СКС.

— Актуальные для 1962 года вооружения (автомат Калашникова, пулемет РПД).

— Самоделки и кустарные переделки двух названых выше групп оружия (обрезы, самострелы).

— Редкие и экзотические, но реально существовавшие образцы (скажем, чешский пистолет-пулемет «Скорпион»).

— Экспериментальные образцы, которые после 1962 года, по нашей версии, были запущены в массовое производство (трехствольный автомат «Прибор 3Б», автомат ТКБ-022).

— И, наконец, полностью фантастические изделия, якобы созданные в постъядерном СССР, в том числе и с использованием новейших технологий, артефактов и проч.

Вот все эти пласты, к которым следует также добавить холодное оружие, пистолеты, охотничьи ружья, гранаты, бутылки с «коктейлем Молотова»,

На бывших военных складах засела банда. Теперь в оружии и боеприпасах у бандитов недостатка нет.

мы берем — и насыщаем ими мир игры.

Создавать самому оружие нельзя.

Что осталось от культуры? Насколько изменился менталитет выживших с довоенных времен?

Все зависит от того, о каких конкретно выживших мы говорим. Основная часть советского общества имеет вполне ожидаемо советский менталитет. Более того, надо учесть, что в мире «Нового Союза» не было ни хрущевской «оттепели» (кстати, сам Хрущев, победитель США и НАТО, пробыл на посту гораздо дольше и не был смещен Брежневым, как в нашей реальности), ни брежневского застоя (Брежнев вообще не приходил к власти), ни горбачевской перестройки. По этой причине морально-политический климат в постъядерном СССР можно охарактеризовать как «умеренный сталинизм». То есть эксцессов вроде «большого террора» 1937-1938 гг. больше не было, но повсеместно сохраняется жесткая дисциплина, непрерывно действует аналог сталинского Государственного Комитета обороны (называется КПВТ — Комиссия по преодолению временных трудностей), действует культ вождя — генсека Елганина, бывшего военного летчика, который в 1962 году лично разбомбил Вашингтон.

В то же время у изолированных или частично изолированных групп выживших менталитет может очень сильно отличаться от эталонного советского, «победоградского». Понятно, что иметь дело с поющими веселые песни и марширующими на работу трудящимися на протяжении всей игры совершенно невозможно. Поэтому мы создали ряд любопытных микросоциумов и отдельных ярких индивидуумов. Кто-то из них ведет себя как бандит сороковых (вспомним банду «Черная кошка» из культового фильма «Место встречи изменить нельзя»), кто-то — как дикарь, у кого-то — странное расстройство психики, и ему кажется, что он принимает по радио американские рок-н-роллы конца пятидесятых...

Про культуру Нового Союза можно рассказывать долго, но лучше отложить это до следующего повода.

Внешне игра напоминает «Сталкера» и Fallout. Есть ли какие-то идейные пересечения?

Идейных пересечений как раз нет. По крайней мере, в главном. Дело в том, что государство как таковое и его основные органы (армия, госбезопасность, научные институты) обычно интерпретируются в подобных играх как, во-первых, главная причина наступившего апокалипсиса (военные развязали войну, ученые выпустили из лабораторий вирус и тому подобное), во-вторых, если какие государственные органы все-таки продолжают действовать — то как некий досадный ограничитель свободы главного героя, а то и как серьезная угроза его жизни (ну, например, правительственный спецназ охотится за Гордоном Фрименом на территории Black Mesa).

У нас же в идейном отношении, по сути, уникальная «положительная антиутопия». Мы показываем мир — да, апокалиптический, да, не самый веселый, наполненный смертельными опасностями. Но при этом и правительственные сталкеры («спецразведчики» в терминологии «Нового Союза»), и ученые, и советское правительство — все они наши люди (а с игровой точки зрения — союзники). То же касается и ряда изолированных фракций выживших в различных локациях, а именно тех, которые лояльны советской власти.

Да, в ряде ситуаций игрок обладает достаточной свободой, чтобы идти «против течения» и помогать, например, бандитам. То есть положительную карму к соввласти себе при желании можно портить. И все-таки идейный центр тяжести у нас смещен в область положительной интерпретации государства и его органов. Мы идем на это в первую очередь не из каких-либо пропагандистских соображений (к примеру, лично у меня отношение к почившей советской власти образца 1980-х двойственное, не могу назвать его однозначно положительным), но именно ради создания свежего, нового, оригинального сеттинга.

Ну и последний вопрос: какова цель героя и игры в целом?

Цель главного героя — спасти Родину. Почему, а главное — от кого (или чего) необходимо спасать победителя ядерной войны, мы хотели бы оставить пока в тайне.

Спасибо всем за очень интересный рассказ, но мы, как понимаете, не прощаемся. Ждите в гости в самое ближайшее время.

■■■

Пока авторы делают акцент на сеттинге, потому что рабочего билда, который можно было бы безбоязненно показывать, в студии нет (все-таки до выхода игры еще порядочно). Но нам удалось договориться с Best Way, что, как только такая версия игры будет готова, мы будем первыми, кто ее увидит. Так что где-то весной, а может быть, в начале лета в «Игромании» появится еще один глобальный репортаж по «Новом Союзу» — с описанием геймплея и ощущениями от путешествия по игровым локациям. ■

ЧТО? Свежая порция циклопов, кентавров, гарпий, минотавров, титанов (и даже один антропоморфный слон), готовых к расчленению

ГДЕ? Skype, часовая беседа с Тодом Папи, главой разработки

Дата выхода
13 марта 2013 год

МИФЫ, СКАЗАНИЯ И ИСТЯЗАНИЯ ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ

ЖАНР
Слэшер

ИЗДАТЕЛЬ
SCE Santa Monica Studio

РАЗРАБОТЧИК
Sony Computer Entertainment

GOD OF WAR ASCENSION

Подгадав время разговора так, чтобы разница в часовых поясах не загнала одного из участников беседы в раннее утро, а другого — в позднюю ночь, мы созвонились с Америкой ради этого превью по God of War: Ascension.

В прошлом году был побит рекорд всевозможных сиквелов, приквелов, триквелов и квадриквелов. Особняком среди них держится пара особо бесстыжих продолжений, которые условно можно назвать «четвертые части трилогий»; оба они должны выйти в 2013-м. Это новые эпизоды **Gears** и **God**, оба **of War**. Казалось бы, что тут такого — **Final Fantasy** перемахнула через десяток серий еще в прошлом веке. Нюанс в том, что оба упомянутых сериала были преподнесены публике как законченные произведения, третьи части поставили жирные точки в обеих историях, враги — повержены, а главные герои героически отдали свои жизни ради великой цели.

Банальная кара

Кратос в финале **God of War 3** и вовсе пробил себя мечом и умер — что вполне в каноне древнегреческой трагедии. Стоит разве что отметить, что помимо Кратоса в эпопее God of War умерли в страшных муках абсолютно все боги и герои Олимпа, все простые смертные, все монстры, все живые существа — вообще все умерли, и наступил конец света. Если бы в этой ситуации авторы исхитрились придумать продолжение, индустрия электронных развлечений задала бы важнейший прецедент в наплевательском отношении к собственному сеттингу. Так и видим сценаристов Lost преклоняющими колени перед новыми мастерами жанра…

Этого, к счастью, не случилось. **God of War: Ascension** — приквел. На самом деле и приквелов у серии и так уже два — **Chains of Olympus** и **Ghost of Sparta**. События Ascension приходятся примерно на тот же период.

Спартанский генерал Кратос терпит поражение в битве с пле-

Вот сатир, он рычит. Он еще не знает, что его ждет.

А ждет его приблизительно вот это.

Оказывается, «между Сциллой и Харибдой» — это только часть фразы. Целиком она звучит так: «Размышляя, кого бы ему сейчас зверски замочить, Кратос выбирал между Сциллой и Харибдой».

Месть слону

У элефантавра — монстра, красующегося на обложке нашего журнала, — богатая предыстория. Оказывается, с дизайнером игры во время его поездки в Таиланд случилась неприятность. Там на него напал слон, который «макал его в реку Квай к неописуемой радости собравшихся аборигенов». Свою обиду автор выместил в игре. Элефантавр — мощный и свирепый монстр, но Кратос вскроет ему череп и доберется до мозга. В следующий раз будет думать, прежде чем опозорить американского туриста!

менем варваров. Смертельно раненный, он присягает вечно служить богу войны Аресу, если тот спасет его от гибели. Арес соглашается, делая Кратоса своим главным полководцем, но, чтобы окончательно превратить его в машину-убийцу, бог решает заставить Кратоса убить свою семью. Помутившись рассудком, герой собственными руками убивает жену и дочь, а придя в себя, клянется отомстить Аресу. Месть эта в итоге растягивается на пять игр, а жертвами ее становится все уже упомянутое население Древней Греции.

Как рассказал нам в Skype-интервью глава разработки Тодд Папи, эта часть саги должна существенно сбавить в градусе пафоса и рассказать житейскую и приземленную историю. «Вы заключили сделку с дьяволом. Какие будут последствия?» — размышляет Тодд, добавляя, что в прикве-ле мы увидим последние крупицы человечности Кратоса, от которой в других частях не осталось и следа. В чем именно это выразится, точно сказать невозможно: враги по-прежнему исполинские, а пытки, которым вы их подвергнете, невообразимо ужасные. Вот разве что эротических мини-игр не будет — Кратос еще не забыл жену, горе утраты жжет его душу.

Хорошие девчата, веселые подруги

Положа руку на сердце, надо сказать, что сюжет в God of War волнует самих разработчиков, честно пытающихся слепить из игры античную трагедию, куда больше, чем самих игроков. Нам с вами его давно уже заменяют два вопроса: во-первых, кого, а во-вторых, каким образом Кратос отправит в Аид.

На этот раз его главные противники — фурии, богини мести. Если верить «Легендам и мифам Древней Греции» Н.А. Куна, на свет они появились из капли крови Урана, когда его смертельно ранил собственный сын, Кронос. Фурий три: Тисифона, «мстящая за убийство», Алекто, «непрощающая», и Мегера, «завистница».

Все трое представлены в игре — очевидно, что это три игровых босса. Мегера выглядит как стриптизерша, из спины которой торчат паучьи ноги. В бою она полагается на свирепые лобовые атаки — пропарывает противника клешней, подносит к себе и разрывает на части когтями. Тисифона действует более изящно, она, по словам Тодда, «балуется с вашим рассудком, заставляя видеть то, чего на самом деле нет». Наконец, Алекто — это «королева фурий», она повелевает остальными двумя.

Я тебя бум-бум-бум

Тем, кто никогда не играл в God of War, стоит напомнить, что боевая система в нем заточена под комбо — не так жестко, как, например, в **Devil May Cry 4**, зато со строгим разделением диапазона атак. Цепные мечи Кратоса отлично подходят как для ближнего, так и для среднего боя: широкими взмахами раскидываем десятки дряблых скелетиков на периферии, в ближнем бою лупим минотавра прицельными тяжелыми ударами, а заодно подтягиваем к себе порхающих над ареной гарпий и рвем их на части. Перепутали движение, попытались подтянуть к себе минотавра — извольте получить рогом в лоб.

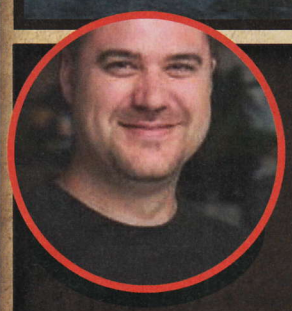
Ключевым новшеством в боевой системе Ascension станет небольшая, но очень важная перемена в раскладке клавиш. Задача разработчиков — вернуть должное кнопке «О». Кроме шуток; про нее, по мнению Тодда, незаслуженно забыли: «О» стала для игроков такой «кнопкой наслаждения». Знай дави ее, когда враг в нокдауне, и добивай его в фаталити. По сути, она была выдернута из экшена — нажимать на нее нужно было только в момент добивания. Таким образом мы ограничили потенциал своей боевой системы». Теперь кнопкой добиваний становится «R1» (для тех, кто плохо представляет геймпад PS3: находится она на переднем торце джойстика, а не на лицевой панели). По нажатии на «R1» Кратос возьмет на болевое удержание ближайшего из противников — или швырнет меч на цепи и подтянет к себе поближе того, кто стоял вдали. Для чего же теперь нужна «О»?

Она вместе с тремя другими кнопками лицевой панели («крестом», «треугольником» и «квадратом») вплетена в новую, гибкую систему разнообразных атак.

Кратос на ходу подбирает вражеское оружие, дерется голыми руками, а войдя в режим ярости, пускает в ход магию стихий — огня, воды, ветра и земли. Каждая из атак подвешена на свою кнопку на лицевой панели, смешивать разнообразные комбо не составит труда.

Отдельным пунктом в списке заклинаний идет «Круг жизни», позволяющий замедлять ваших врагов в стиле **Bulletstorm**. По словам Тодда, главное его предназначение — crowd control, контроль толпы. «В эпицентре сражения вам нужно на лету принимать самые разные тактические решения. Кого мне сейчас поставить «на паузу», а с кем продолжить драться? Можно затормозить циклопа — на несколько секунд он выпадет из схватки, и это даст вам время разобраться с мелкими врагами или, напротив, позволит взобраться ему на спину, и к тому моменту, как для

Слонопотам, то есть, простите, элефантавр — один из промежуточных игровых боссов.



Заметьте, мы еще никого не кастрировали!

Глава разработки Тодд Папи дает интервью «Игромании» и не стесняется в выражениях

Столько людей любит отрывать головы монстрам в ваших играх... Насилие, кажется, привлекает публику. Вас это не пугает?

Я вырос на Mortal Kombat, поэтому не воспринимаю жестокость в играх как нечто оскорбительное или шокирующее. Это способ выпустить пар, отойти от стресса. К тому же не забывайте, что это игра для взрослых, — а взрослые сами решают, что им смотреть, во что играть и как поступать. Дети — другой вопрос. У меня вот в семье три ребенка, и я ни за что на свете не позволю им играть в God of War, пока они не подрастут. Как родитель, я должен следить за своими детьми, воспитывать их.

В отрыве от ESRB и возрастных рейтингов — как по-вашему, какой возраст подходит для того, чтобы начать знакомство с жестокими играми?

Все зависит от ребенка. Одни взрослеют раньше, другие позже. На мой взгляд, четырнадцать — оптимальный возраст. У меня есть племянник, который знал, чем я занимаюсь, и очень хотел поиграть в God of War, а мы ему не давали. Но теперь он подрос, это рассудительный молодой человек, у него своя голова на плечах. Не вижу ничего плохого в том, чтобы он попробовал нашу игру.

Вообще, во всех этих ограничениях чувствуется двойной стандарт. Фильмы судят куда менее строго, чем игры, а в нашем случае и вовсе есть первоисточник — находящиеся в открытом доступе мифы Древней Греции. Они же очень жестокие! У нас, кстати, в отличие от греческих мифов, до сих пор никого не кастрировали, а там такое сплошь и рядом. При этом мы стремимся максимально соответствовать выбранному сеттингу — потому и насилие у нас не мультяшное, а реалистичное. Я хочу, чтобы любой покупатель, стоит ему только подумать об игре по мифам Древней Греции, в первую очередь вспоминал God of War.

Кстати, насчет казней. Вот циклопам вы выдираете глаза, гарпиям рвете крылья... Как происходит выбор фаталити? Вы исходите из физических пропорций монстра, его внешности?

Да, но это не самое важное. Для нас главное, чтобы игрок не скучал. То есть вот мы помахали мечами — о'кей, нужно дать герою размяться, пускай он врежет кому-то громадной кувалдой. У кого ее отобрать? Конечно, у тяжелого пехотинца-молотобойца. То, что ему же первому кувалдой и проломят череп, — это уже мелочи.

В прошлый раз на закате поколения приставок God of War стала одной из лучших игр для PS2. Повторится ли история с PS3 и Ascension?

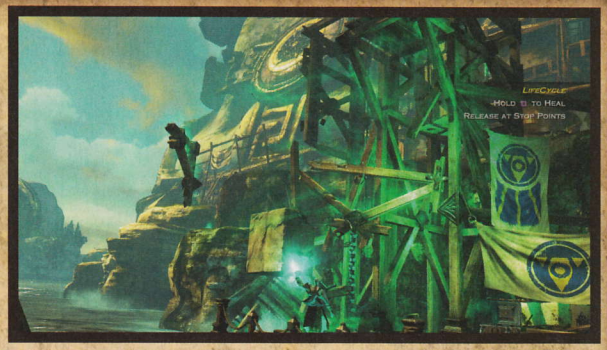
циклопа время возобновит свой ход, вы уже будете скакать на нем, как на боевом коне». Тодд стазу заостряет наше внимание: «Круг жизни» работает не так, как, скажем, bullet time из Max Payne. Вспомните сандалии Гермеса — да, Кратос получил их в свое распоряжение, но пользоваться ими можно лишь в специальных участках уровней. Так и с остановкой времени. Мы пробовали вариант со свободным замедлением — тесты показали, что сбалансировать его практически невозможно, боевая система рассыпается. Поэтому пользоваться «Кругом жизни» можно в строго заданные моменты. Мы давно работаем с линейным геймплеем и не боимся ограничивать игрока. Главное — чтобы бои оставались потрясающими».

Засандалить

Выдержанные, мастерски срежиссированные поединки заставляют игроков выворачивать стики наизнанку, а выплеснуть напряжение позволят фирменные God of War фаталити. В новой игре они станут особенно жестокими — чего стоит одна трепанация элефантавра (см. врезку).

Помимо этого вас ждут традиционные расправы над циклопами: Кратос запрыгнет на спину чудовищу, вонзит ему в шею меч, и тот, обезумев от боли, начнет топтать мелких врагов, расшвыривая их исполинской палицей. Если для больших противников Кратос приготовил жестокие казни, то соперников из своей весовой категории он просто давит как щенков. Один из самых запоминающихся моментов God of War 3 — расправа над свирепыми псами, которых герой запинывал в своеобразные ворота пинками под зад. В Ascension есть достойный ответ такому издевательству — условно его можно назвать «собака на по-

Не заметили ничего странного? Где татуировка?



Круг жизни можно использовать не только в боях, но и для решения головоломок.

водке». После того как вы зацепите врага «гарпуном», убивать его необязательно. Несчастный, пойманный вами противник так и будет бегать за Кратосом как цепной пес, пока тот не свернет ему шею или, решив поэкспериментировать, не забросит его в толпу других монстров, сбивая их его телом, словно ядром демонтажного крана.

По нашей просьбе Тодд привел пример своего любимого приема: «В God of War 2 мы, как мне кажется, отлично отработали удар, подбрасывающий врагов в воздух. Только что схватка проходила на земле — и вот вы уже деретесь в нескольких метрах над ней. Вместе с замедлением времени этот же прием смотрится сногсшибательно. Кратос врезается в толпу врагов, подбрасывает десяток монстров в воздух титаническим ударом, включает замедление… И вот они парят над землей, окруженные зеленоватым мерцанием, пока вы расправляетесь с теми, кто не взлетел».

Кроме кровавых фаталити, God of War всегда поражал монументальной архитектурой и исполинскими боссами. Пять лет назад ему еще мог составить конкуренцию **Shadow of the Colossus**, но с тех пор, как японские разработчики застряли на **Last Guardian**, справиться с God of War стало некому. Первый же босс — Харибда, громадная пасть, между зубов которой застряли целые корабли. А действие единственного показанного публике уровня происходит на острове, который *весь* состоит из одной, обутой в сандалию ступни колоссальной статуи Аполлона. К концу игры Кратос восстановит ее всю… если она еще и оживет, финальный босс God of War 2 покажется вам не крупнее скукоженного кабанчика, чьи кости вот-вот хрустнут под сапогом Дюка Нюкема.

■■■

Разговор с Тоддом произвел на нас сильное впечатление. Каждый элемент геймплея он вспоминал исключительно в сравнении с прошлыми частями; про каждый прием как-то между делом говорил, что его *play-test*, то есть проверяют непосредственно в игровом процессе. Историю мести злобного воина непросто раздуть на шесть частей — это все-таки не «Илиада». Но то, что за годы работы с серией команда накопила огромный слэшерный опыт, не вызывает сомнений. God of War: Ascension — это продукт поистине титанического труда, где в каждый сантиметр кишок, вырывающихся из распоротого брюха кентавра, вложено фантастическое количество сил, времени, таланта и денег. Другой такой игры просто нет на свете. Перефразируя Тодда (см. интервью), скажем, что, если вам хочется греческих мифов, почитайте лучше библиотечную книжку. А вот если хочется лично отвинтить минотавру рога, то просто деваться некуда — остается только God of War: Ascension. ■

ПОПАЛИ ПОД РАЗДАЧУ

В финале интервью мы устроили небольшую провокацию — попросили Тодда рассказать, как бы, по его мнению, Кратос прикончил четверых знаменитых героев поп-культуры, если бы их пути каким-то образом пересеклись. К нашему удивлению, Тодд не ушел от ответа. Ниже — его версии того, как бы Кратос убил...

…Чужого

Сначала он бы дождался, пока Чужой плюнет в него кислотой, перехватил бы плевок и облил бы самого Чужого его же гадостью. Потом обязательно поймал бы одного из фейсхаггеров, не дал бы ему захлопнуть клешни и посадил прямо на морду Чужому, чтобы тот его же и оплодотворил. А еще выдернул бы внутреннюю пару челюстей и пробил бы ей сердце твари!

…Данте из нового Devil May Cry

В первую очередь Кратос отобрал бы у него пиццу и затолкал бы ему в глотку, чтобы он, наконец, заткнулся. А потом отрубил бы голову его же мечом или расстрелял бы из двух пистолетов.

…Соника-суперъёжика

Тут непременно нужно выждать момент, когда он скатится с холма, а потом изо всей силы зацепить его цепным мечом. Дальше Кратос бы раскручивал его по склону, а потом бы начал бить об стены, пол и потолок бегового трека.

…Бэтмена

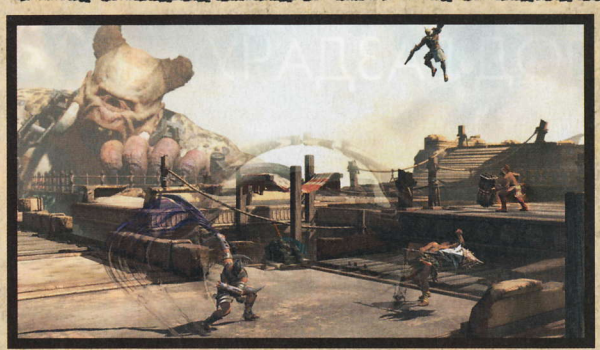
Так, у Бэтмена много всяких гаджетов, вот можно было бы придумать что-то с ними, хотя… Хм… Послушайте, а зачем вообще убивать Бэтмена? Вот вы смеетесь, что Соника я не пожалел, — ну да, я как-то пропустил эту серию, а комиксами про Бэтмена в свое время зачитывался. У него тоже психическая травма, как у Кратоса, он пережил страшную потерю… В общем, так. Бэтмен — это герой моего детства. Если бы Кратосу пришлось убить Бэтмена, то он просто сломал бы ему шею, чтобы тот не мучился.

GOD OF WAR ASCENSION

ГАЛОПОМ ПО ОЛИМПУ

«ИГРОМАНИЯ» ТЕСТИРУЕТ ЗАКРЫТУЮ БЕТА-ВЕРСИЮ GOD OF WAR: ASCENSION

Почти сразу после того, как мы побеседовали с разработчиками игры, стартовала закрытая (только для прессы) мультиплеерная бета God of War: Ascension, в которой мы, разумеется, поучаствовали. Несколько недель кряду мы в редакции резали на части игроков из самых разных стран — топтали их ногами, поджаривали молниями, бросали на колья и чего еще только не вытворяли. С нами, правда, регулярно проделывали те же самые фокусы. Поскольку к моменту выхода номера бета будет доступна только для подписчиков PlayStation Plus, спешим поделиться с вами ощущениями от всего этого мускулистого садомазо.



Атаки в мультиплеере — эффектные, но из-за того, что все носятся с большой скоростью, выглядит все намного более сумбурно, чем в привычном нам одиночном режиме GoW.

Поля сражений

После загрузки мы попадаем на Олимп, где предлагают выбрать бога, за которого мы будем сражаться, — это определяет тип геймплея. По периметру расположились Арес, Аид, Зевс и Посейдон. Аид и Посейдон в бете недоступны, можно выбрать Ареса и стать воином. Апологеты Зевса превращаются в боевых магов.

Здесь же, на Олимпе, можно пройти несколько тренировок. Сначала учат основным ударам — быстрая, медленная и силовая атака, блок, использование энергии, крюк, добивание. Затем показывают, как выполнять комбинации и применять магическое оружие (на примере молота). Приемы отрабатываются на ботах.

Режимов игры всего два, для каждого — по одной локации. Для классического режима «все против всех» на четырех человек разработчики выделили крохотную арену «Форум Геракла» — с острыми шипами на стенах, разрушаемым заборчиком, несколькими точками появления божественного оружия, сундуками и одной ловушкой. Стоит подгадать время и потянуть рычаг, как на арену обрушится ливень стрел. Кроме того, тут, словно в каком-нибудь Bulletstorm, можно одним метким пинком отправить врага на шипы.

Божественное оружие трех видов — метательные копья, меч, без труда разбивающий блок, и фирменные кратосовские клинки на цепях. С бойцом, которому посчастливилось раньше других захватить клинки или меч, в честном бою справиться почти невозможно, остается только отпрыгивать и пытаться заманить его на шипы или к обрыву, ну или подождать, пока божественный дар иссякнет. Время от времени еще и Геракл, наблюдающий за боем из свой ложи, спрыгивает вниз и пускает ударную волну, на гребне которой можно вылететь с арены.

Плечом к плечу

Для командных сражений разработчики заготовили карту поинтереснее. «Пустыня потерянных душ» испещрена ловушками, плюс — громадный циклоп регулярно колотит игроков своими кулаками (его, к слову, можно эффектно ослепить). Локация многоуровневая, спрыгнуть на нижний

При желании циклопа, досаждающего своими ударами, можно эффектно ослепить.

Когда сражаешься с одним-двумя противниками, бои очень тактические и интересные. Но если сходишься с тремя или большим числом врагов, то схватки превращаются в кучу-малу.

этаж довольно легко, а вот подняться наверх совсем непросто: можно вскарабкаться по стенам или ухватиться за крюк (при этом несложно промахнуться и свалиться в пропасть).

Две команды — спартанцы и троянцы — сражаются за три контрольные точки, каждая из которых, будучи захваченной, постоянно пополняет копилку очков. Вокруг контрольных точек расставлены триггеры-ловушки, активируемые рычагами. Стоит потерять бдительность — и можно сгореть заживо. Проблема в том, что рубильники расположены довольно далеко, и, чтобы разглядеть, рядом с каким притаился противник, нужно быть очень внимательным.

У каждого воина есть набор характеристик: здоровье, сила физической атаки, магия, сила магической атаки и еще несколько. За хитрыми названиями замаскирована довольно простая система. Реликвии — это перманентные способности, вроде увеличения защиты после возрождения. Магия — атакующие способности, предметы — защитные и прочие атрибуты. Разные виды брони влияют на характеристики персонажа, а оружие — на стиль боя. В бета-версии оружия всего два вида — мечи и молоты. Всевозможные доспехи Морфея и мечи Зевса открываются с новыми уровнями и после выполнения особых заданий покупаются и совершенствуются.

В пекле

В игре есть масса возможностей ускорить развитие персонажа. Можно проводить серии убийств, чаще других активировать контрольные точки, красиво добивать врагов, открывать сундуки, мстить и много еще чего. Притом что система управления довольно сложная и задействует все кнопки на геймпаде — два вида удара, два супер-удара, блок с возможностью контратаковать, спецспособности, цепь, стрейф и пинок, — поединки все равно получаются очень динамичными.

Игра постоянно генерирует красивейшие моменты. Простой пример. Идет сражение два на два за контрольную точку, циклоп замахивается кулаком, трое отпрыгивают — один не успевает. Кто-то подбирает молот, вышвыривает вашего героя с площадки, полуживой персонаж поднимается и дергает рычаг, поджигая одновременно и своих, и чужих. Единственный выживший противник высокого уровня выходит навстречу весь в огне, мы пытаемся сжечь его молниями из кончиков пальцев, с трудом блокируем удар его молота, контратакуем и в финальном броске отправляем его в затяжной полет с арены.

В командном режиме циклоп иногда лупит по арене своими ручищами. В этот момент надо быть начеку и вовремя отпрыгнуть в сторону.

Расстраивает только одна вещь. Когда схватка идет между двумя или тремя бойцами, то во всех действиях есть четкая логика. Можно подлавливать врагов на контрударах, заранее продумывать атаку, тактически перемещаться по уровню. Но, как только в бою сходится четыре и более героев, геймплей сваливается в полную неразбериху и кучу-малу: приходится судорожно выполнять комбинации, не понимая до конца, достигнут ли удары цели. А уж о том, чтобы вовремя парировать чужие удары или уходить от магических атак, речь в такие моменты и вовсе не идет.

■■■

Существует теория, что если цивилизация начинает стремиться к гигантизму, то жить ей осталось недолго. Наглядные подтверждения — Древний Египет, Древняя Греция, Рим с его Колизеем, отчасти даже СССР. Серия God of War, конечно, не цивилизация, но в третьей части наметились признаки заката: огромные боссы, умопомрачительного размаха QTE, но геймплей при этом никак не эволюционировал. Разработчики вовремя поняли, что игру надо как-то развивать. Мультиплеер — неплохое начинание, но все же на революцию в серии пока никак не тянет. Представить себе человека, который покупает, скажем, Call of Duty только ради онлайновых схваток, можно запросто, а вот покупать только ради мультиплеера God of War... Нам он пока видится отличным времяпрепровождением на пару-тройку недель, возможно, на месяц, но вряд ли больше. ■

ИЗДАТЕЛЬ
2K GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СОФТКЛАБ
РАЗРАБОТЧИК
IRRATIONAL GAMES
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
BIOSHOCKINFINITE.COM

ДАТА ВЫХОДА
ФЕВРАЛЬ 2013 ГОДА

ЧТО? ЗАКРЫТЫЙ ПОКАЗ BIOSHOCK INFINITE
ГДЕ? ЛОНДОН, СТОЛИЦА ВЕЛИКОБРИТАНИИ

BIOSHOCK INFINITE

Рано говорить об игре года, когда этот год едва успел начаться, но в случае с **BioShock Infinite** — очень хочется. Три часа минуло с мгновенья, когда мы влезли в шкуру Букера Девитта, и до того, как механический Джордж Вашингтон поднял ружье, и все это время **Irrational Games** показывали нам игру, совершенно не претендующую на высшую мудрость и мораль, зато полную интригующих намеков на сложные, человечные сюжетные линии, которые Кен Левин так любит вставлять в свои игры.

Тайна на тайне

Вам хорошо известно, что действие нового BioShock происходит в летающем городе Колумбия — воплощении американской мечты. Однако история Букера начинается не там. В демонстрационной версии его везут на лодке к одиноко стоящему маяку, здорово смахивающему на тот, что мы видели в сцене из первого BioShock, да и пакет, который распечатывает Букер, тоже весьма похож на тот, что был в самом начале первой части. Внутри лежат пистолет, кодовая карта, ключ, портрет цели Букера, девочки Элизабет, и записка: «Доставь к нам девчонку — и рассчитаешься с долгами. Это последний шанс».

Добравшись с Букером до маяка, герой по винтовой лестнице поднимается в жилище кого-то несомненно религиозного: на стенах списки молитв, играет старинная духовная музыка, еще тлеет сигарета... а к стулу привязан убитый человек. К его груди пришпилена записка: «Не разочаруй нас». Это — предупреждение Букеру. Взобравшись на самый верх маяка, игроки решают простую музыкальную головоломку — и пасмурное небо темнеет, и падают с небес пульсирующие лучи света, и раскрывается верхушка маяка. Букер садится — и катапультируется в небо, в предстающую его взору Колумбию. Просторные белокаменные кварталы парят в облаках, и надо всем этим высится огромная золотая статуя ангела, распростершего крылья. Город Восторг в первом BioShock выглядел зловеще, Колумбия же прекрасна. Ангельски прекрасна.

В продолжение религиозной темы капсула Букера точно и мягко приземляется в церкви. Та проработана очень тщательно и полна отсылок к пророку Комстоку — в витражах, в статуях, в хоре, в едва слышимой фортепианной музыке, в устрашающих строках вроде «Семя пророка воссядет на престоле и в огне

утопит горы людей». Комсток — некогда американский патриот — выстроил в небе «землю обетованную» и поставил себя почти наравне с богом. Создается впечатление, будто вы попали в мир, где Стив Джобс — глас Господа.

А вот и первое серьезное отличие от BioShock, **System Shock** и прочих наследников **Ultima Underworld**. В церкви стоит, склонив голову, человек и беседует с вами. Он не нападает, вы не убиваете. Вы просто живете и даете жить другим.

Углубившись в церковь, вы оказываетесь среди людей в белом, погруженных в молитву. Единственный способ попасть в Колумбию — миновать их, но не силой, а пройдя крещение. Избежать обряда невозможно. Вы берете пастора за руку, и он едва не топит вас...

В глубинах сюжета

В ходе игры попадаются странные намеки на куда более глубокий сюжет. В критические мгновенья вроде этого, когда героя то ли крестят, то ли топят, Букеру вспоминается типичная контора детектива с его именем на двери и кто-то, стучащийся у входа. Есть намеки на то, что он был знаком с покойной женой Комстока, Анной, и связан с Колумбией гораздо глубже, чем кажется на первый взгляд. Еще есть странная парочка молодых рыжеволосых англичан, мелькающая везде, куда бы Букер ни пошел. Они гребли в лодке в начале игры, они околачивались на ярмарке и подарили Элизабет ожерелье. И всякий раз, объявившись, они вынуждают игрока совершать выбор.

Вы приходите в себя в Колумбии. Здания вокруг покачиваются, поддерживаемые летательными механизмами, и стоит вам покинуть тихую церковь пророка, как в глаза начинают бросаться повсеместные напоминания о регате — ярмарке в честь основания Колумбии. Регата огромна, она располагается на нескольких парящих баржах, заставленных лотками с едой, стендами с новыми изобретениями (например, здесь можно найти «брыкливый» эликсир или костюм *подручного* для парализованных) и местами для традиционных ярмарочных игр. Вокруг барж высятся рекламные плакаты, играют дети и гуляют парочки. Колумбия отличается от Восторга, каким его застали мы, но во многом похожа на него до падения.

Бродя по ярмарке и пытаясь добраться до статуи, Букер переживает свой первый «разрыв» в ткани мироздания — проявление силы, которая позволяет Элизабет дотягиваться до параллельных измерений. Меняется окружающий мир, меняется на ваших глазах пол статуи, на тыльной стороне ладони Букера проступает странный знак. Но, чтобы не раскрывать важных подробностей сюжета, эту часть мы пропустим. Скажем лишь, что на ярмарке случилось нечто непонятное и страшное — и всю уродливую расистскую подоплеку этого идеального американского общества силой вытащило наружу.

По дороге с облаками

После всего этого Букер получает небесный крюк — устройство для путешествия по воздушным рельсам Колумбии. Вам нужно просто посмотреть на эти рельсы, подпрыгнуть, и вас к ним притянет. Крюк можно использовать и как оружие ближнего боя. Если зажать кнопку крюка, Букер зверски расправится с врагом — разорвет крюком голову или сломает шею. Такие убийства плохо вписываются в философско-раздумчивый дух основного сюжета, но, как вскоре выясняется, они вполне в духе Букера.

По сравнению с небесным крюком остальное оружие выглядит довольно стандартно. Герой постепенно обрастает небольшим арсеналом: пистолет, пулемет, ружье, карабин, винтовка, снайперская винтовка, гранатомет, реактивный гранатомет... Одновременно можно носить два вида оружия. Кроме того, повсюду попадаются эликсиры (местный эквивалент плазмидов), лучшие из них герой получает после уничтожения боссов. Так, ужасная Воронья стая, добываемая с тела магистра культа Ворона, призывает воронье, заклевывающее противника до смерти. Как и в предыдущих частях, везде расставлены автоматы, продающие оружие, эликсиры, обновления и припасы. Это стационарные роботы, и ваш самый первый эликсир — Одержимость — позволяет их взломать и получить скидки.

Наконец, вы можете найти снаряжение, резко меняющее способности Букера. Пока мы проходили демонстрационную версию игры, нам попалось три таких: бонус к ближнему бою, исцеляющий Букера всякий раз, как он кого-то убивает, еще один, поджигающий врага, и утроение дальности действия атак в ближнем бою. Вместе они превращают Букера в настоящего монстра рукопашного боя... Но столько еще осталось не найдено!

Враг у ворот

Противники тоже весьма интересны. Сделав выводы из катастрофической концовки BioShock и на ура принятой Big Daddies, Irrational взамен традиционных схваток с боссами запустила в игру ряд мини-боссов, которые со временем становятся рядовыми противниками. Так, *пожарного* мы впервые встречаем сразу после резни на регате, но эти швыряющиеся огнем твари становятся обыденностью к тому времени, как мы достигаем Зала героев. Пережив изматывающую схватку с одним из очень шустрых и ужасающе мощных *подручных*, начинаешь истово надеяться, что встречаться они будут нечасто.

По пути от ярмарки до статуи нас ждет ряд зарисовок, проливающих свет на различные стороны жизни в Колумбии. Букер минует секретную типографию, где пара втайне печатает листовки против сегрегации, заброшенный ресторан, потайную церковь, в которой последователи культа Ворона поклоняются Харви Освальду — вероятному убийце Авраама Линкольна. Много где на этом пути боя можно избежать.

Наконец мы добрались до одного из очень важных игровых моментов — спасения Элизабет из заточения в голове статуи-ангела и последующего побега от ее стража, голема-гиганта. Побег увенчался успехом, но ни разу не покидавшая башни девушка оказывается в высшей степени наивной. И Букер этим открыто пользуется. По его команде Элизабет может создавать предметы — автоматические турели или укрытия, что дает героям тактическое преимущество перед ордами врагов. Помимо этого Элизабет может воскрешать Букера. Во время бегства они буквально падают в искусственное море курорта «Бухта линкоров» — и пытаются попасть на воздушный корабль, чтобы выбраться из Колумбии. Приходится совершить отвлекающий маневр в Зале героев — потрясающем музее, который был основан пророком Комстоком в свою честь. Именно здесь, в момент встречи с огромным роботом Джорджем Вашингтоном, демонстрация игры подошла к концу.

■■■

Несмотря на то, что мы поиграли относительно немного, уже сейчас понятно, что BioShock Infinite получается глубже, чем предыдущие части игры. Здесь намного больше морального выбора, нестандартных ходов, а главное — характеры персонажей проработаны тщательней. Именно в Infinite талант Левина-сценариста раскрывается в полную силу. Чтобы прочувствовать это в полной мере, осталось только дождаться релиза. Мы же покидаем демонстрационный зал и отправляемся брать интервью у человека, который придумал одну из самых ярких и запоминающихся игровых вселенных XXI века. ■

МЕЧТЫ О НЕБЕ

ИНТЕРВЬЮ С КЕНОМ ЛЕВИНОМ, СОУЧРЕДИТЕЛЕМ И ТВОРЧЕСКИМ ДИРЕКТОРОМ IRRATIONAL GAMES

После презентации, когда большая часть журналистов уже разъехалась, мы остались, чтобы поговорить с Кеном Левином в неформальной обстановке. Мы решили отойти от формата стандартного интервью, где все вопросы касаются лишь игры, и пообщались с Кеном не только про BioShock Infinite, но и про его видение игр, допустимость различных геймплейных ходов, про то, чем он руководствовался, когда писал сюжет нового проекта, и во что это в итоге вылилось.

Вы подняли в игре множество трудных тем, хотя обычно разработчики избегают говорить о расизме, сексизме, антисемитизме. С какой целью?

Я вижу тут проблему, потому что мы как индустрия варимся в собственном соку. Когда мы выложили кадры с Элизабет, кто-то написал: «Рад, что ее лишили всякой сексуальности». Я так и опешил. Зачем намеренно лишать кого-либо сексуальности? Все-таки в играх ко всему, кроме насилия, относятся слишком уж нервно. Зато с насилием у людей проблем не возникает.

Да уж, это вечный пунктик Голливуда и американской морали. Убивать можно, целоваться — ни-ни.

Секс под запретом. Как и вообще все спорные темы. И я думаю, что это не от того, что аудитория не готова. В BioShock есть детоубийство — и журналисты даже не пикнули. А вот в таких камерных интервью, было дело, спрашивали: «Что ж вы творите?!» Люди нервничают, потому что боятся, как бы кто ни пришел и ни отобрал у них игры. Так жить нельзя!

Но Голливуд этот порог преодолел. В фильмах дети умирают — как правило за кадром, но умирают.

Если бы мы показали вам, как вскрывают Сестричек, это был бы, я считаю, перебор — ведь вы и так знали, что происходит. А вот дать вам это понять было тяжело. Лично я без этого знания пережил бы. Но это важный момент, и обойти его было бы безответственно.

На грани психоза и социопатии

Особенно когда снаружи мир такой чистенький, сплошь аккуратные беленькие заборчики и соломенные шляпы. Белых и пушистых тут нет, — но вам необязательно что-то с этим делать. Можете сбежать, можете обходить расистов из ордена Ворона.

Вот Натан Дрейк в Uncharted — замечательная, кстати, игра — с позиций морали находится где-то там, а вы где-то здесь. А с Букером у вас все складывается своеобразно, потому что вы одновременно и он, и не он. И с Элизабет выходит странно, ведь у нее выстраиваются отношения и с Букером, и с вами. Ваша первая встреча в этом смысле очень показательна. Отдельное удовольствие в игре — не просто знакомство с Колумбией, но знакомство с Букером поближе. Вы дошли до конца демонстрации?

Зал героев, где узнаешь, что Букер участвовал в бойне при Вундед-Ни?

Он служил в седьмом кавалерийском полку.

Странно все это. О Букере не известно почти ничего, Элизабет — этакое выросшее в отрыве от реальности наивное создание.

Но как личность она развивается, мы дали ей такую возможность. В демо, впервые столкнувшись с насилием, она начинает его избегать. В любом экшене вы, по сути, играете психопата. Скольких убил Натан Дрейк? Да он настоящий массовый убийца! И когда Элизабет кричит на Букера, вы задаетесь вопросом. В каждой игре — ведете счет. Убил Натан тысячу человек? С Индианой Джонсом та же история, верно? Массовый убийца! В «Поисках утраченного ковчега» он убивает полсотни человек и в следующем фильме отчего-то не навещает тех, кого оставил вдовами и сиротами. Сцену реакции Элизабет писать было непросто.

В реальной жизни ей светили бы годы лечения.

Каждый экшен — это вымысел.

Ну да, вам же потребуется повод для подобной резни. А никакого достойного повода просто не существует.

И точка.

История Букера прописана, жизнь прожита — хоть и не на наших глазах. Элизабет же гораздо проще и вся на виду, ее история еще впереди.

Вы узнаете всю ее историю, когда пройдетесь по башне.

За гранью персонажа

Любите вы заставлять игрока делать жесткий выбор в ключевые моменты, как тогда, на ярмарке.

В нашей игре нет моральной системы, лишь необходимость выбирать. Глобальные последствия выбора отсутствуют, да и выбор вы делаете не столь уж часто. Мы просто даем вам понять, что просто так вы дальше не пройдете. И тогда вам приходится решать, показывая себя во всей красе. Это делается не для статистики, а чтобы вы прониклись ситуацией.

И это очень кстати напоминает мне о вездесущей странной парочке с их едкими шуточками.

А, Лутессы. Не помню, представляли мы их уже или нет. Вы сами все узнаете. Скажу лишь, что персоны это важные. Но вы ничего не пропустили, они нигде о себе ничего не рассказывали. Зато создавать их было весело.

После System Shock 2 можно сказать, что BioShock и Dishonored в некотором роде основали новый жанр. А вам как кажется — действительно можно говорить о новом жанре?

Да, причем о жанре, требующем большой осторожности, подпитки и любви. Меня до сих пор поражает успех BioShock. Корнями жанр уходит в Ultima Underworld. Миры с эффектом присутствия сложно описать, и сложно объяснить, почему в них стоит играть, когда есть, скажем, Call of Duty. Ведь в CoD есть большие и трудные эпизоды, где вы сражаетесь с талибами, и всем все понятно. И тут мы... с американской исключительностью.

В плане понимания вы ставите очень высокую входную планку, но играть она не мешает. Но в плане геймплея отличия от того же Call of Duty не такие разительные.

Барьер и заключается в основном в понимании. Вы видели анонс Skyrim? Это была отличная реклама с узнаваемым с первого взгляда видеорядом — фэнтези. Или взять Call of Duty — там тоже очень знакомая картина, и ваша роль в этом мире ясна. В Skyrim вы берете меч в руки — и понеслась. И прекрасно, им же легче, проще подать себя, хоть и сложнее выделиться. А мы-то что? Это что за мир? Это прошлое или как? Вы играете за этого парня, рядом с вами девушка, но это не кооператив... словом, с ходу и не объяснишь.

Удивительно, сколько в игре отсылок. Да еще альтернативная история. Идешь так по ярмарке, и вдруг на тебе — Beach Boys в образе Barbershop-квартета на парящей барже в... напомните, когда это происходит?

В 1912 году.

И у нас получается два варианта: либо это параллельный мир и простое совпадение, либо кто-то натащил все это из параллельных вселенных. Никто ведь не говорил, что подобными способностями обладает только Элизабет.

Это не просто авторская шутка. Почти все, что вы видите, — не дань постмодернизму, а действующая часть сюжета.

Иллюзорная реальность

Объясните такой внутренний момент: как вы поддерживаете иллюзию пребывания в небе?

Когда вы впервые вступаете в этот мир и видите покачивающиеся в воздухе здания, вы это запоминаете. Но нам не нужно навязчиво напоминать, что вы в летающем городе, потому что не это главное. Когда впервые попадете на воздушные рельсы — поймете. Не нужно и постоянно подчеркивать, что на дворе 1912 год. Мы уже дали это понять, довольно, можете идти дальше — только не нарушайте правила.

И сейчас, и в начале первого BioShock вроде бы получаешь вводную, но постоянно есть легкое чувство какого-то недопонимания. Не всегда понимаешь, что к чему. Вы намеренно добивались такого эффекта?

Наверное, так в любом искусственно устроенном пространстве. Я много раз бывал в Лондоне — и все равно плохо там ориентируюсь. Мы не картографы, мы хотим, чтобы вы чувствовали себя внутри живого мира. У меня нет большой карты Восторга и Колумбии. Какой в ней смысл?

Вы обратили внимание на карту в Бухте линкоров? Когда вы приземляетесь на пляже, люди тычут пальцами в башню на этой карте и говорят, что вы свалились вон оттуда. В Infinite таких указаний больше, чем в первом BioShock, но мы не слишком увлекаемся. Ведь куда важнее создать место, работающее по своим законам, причем работающее осмысленно. Взять тот же пляж. Это не просто какая-то финтифлюшка для вида: пляж сделан потому, что людям нравится бывать на пляже.

Есть где работать, куда сходить за покупками... Интересно получается, потому что вы упомянули Ultima Underworld, а там мир был четко структурирован, как на хорошей карте. А вот с BioShock такой фокус, похоже, не пройдет.

И не надо. Многие составляют справочники, дизайн-документы, подробные путеводители... Но если я не могу выразить это в игре, зачем все эти карты? Самым большим проколом для меня стало бы, если бы я делал игру и вдруг подумал: а что, если народ спросит, кто такой Букер? А я уже столько про это наговорил, что остается только констатировать: «Стоп, в игре этого нет». Не могу же я их отослать, скажем, к своему анонсу в PC Gamer за 2011 год, ерунда же полная. Если вы не видите чего-то на экране, не слышите в звуковых эффектах, не чувствуете под рукой — значит, его и нет.

Фильмы и беженцы

Некогда не хотели снять фильм по BioShock? А как насчет фильмов, книг, комиксов?

Я не задумываюсь о таких вещах, поскольку знаю, в какую тьму работы это выльется. Когда-то мне действительно хотелось сделать комикс, и я осознал: чтобы сделать его как следует, придется вкалывать как ломовая лошадь, ведь того требует всякий достойный результат. Потом я понял, что мне не хватает запала. Нельзя же просто взять и схалтурить. Кирон Гиллен, например, пашет как проклятый. А BioShock поглотил мою жизнь. Я не из тех, кто успевает заниматься всем сразу. Фигурки еще ладно, тут от меня требуется немного. С сюжетом уже гораздо сложнее. Поэтому во втором BioShock я держался в стороне — знал, что не смогу уделить ему достаточно времени. Это детище команды разработчиков, им и карты в руки. Не могу же я делать игру наполовину.

Вы человек, безусловно, начитанный и видевший множество фильмов, но придерживаетесь довольно неоднозначных воззрений, если можно так выразиться?

Я бы не назвал это неоднозначностью, это скорее уверенность. Вот такое мировоззрение. Посмотрите на System Shock 2, на BioShock — и на эту игру. Возьмите Шодан — она абсолютно, непробиваемо уверена в своем видении мира, как и Эндрю Райан, и Комсток. И у всех у них случаются минуты сомнения, но это только делает игру интереснее.

Они берут моральные принципы и возводят их в абсолют.

Посмотрите на Комстока и на Райана. Полные противоположности. Один — атеист, капиталист, еврей, эмигрант из Восточной Европы. Даже Сушонг там беженец из Кореи. Это вообще игра о беженцах. В общем, вот он, Райан. Комсток в сравнении с ним кажется полной противоположностью — харизматичный религиозный националист. Но на самом деле они похожи как две капли воды, потому что оба придерживаются принципа «будет по-моему, и никак иначе».

Да, и это показывает, что настоящий американский путь — в свободе выбора и действий, не в этих позднейших случайных культурных наносных слоях.

Да, они оба целиком и полностью уверены, что знают «как надо». Вот что меня тревожит, когда я поднимаю такие темы. Отчасти я ими восхищаюсь. Мне бы самому такую уверенность. А эти ребята с безмятежными улыбками на лицах — ну разве не прелесть?

Еще одна затронутая вами тема — религия. Почти ни одна игра не говорит о настоящей религии с такой дерзостью и глубиной.

В свое время это еще аукнется. Наполнение в Infinite богаче, чем в первом BioShock. Мы в ней охватываем гораздо больше всего и куда более мощными средствами, и все поднятые темы еще вызовут отклик.

И это именно противостояние искренних жизненных позиций, а не просто борьба объективизма Айн Рэнд против гангстерского прагматизма Фонтейна.

Фонтейн на поверку оказался гангстером, нигилистом. Не таким уж и интересным. После смерти Райана он думал только о мести.

Спасибо вам!
Пожалуйста.

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

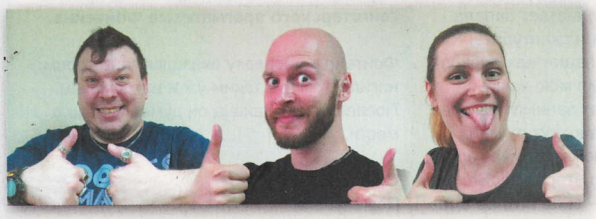
Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».



10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

Реклама

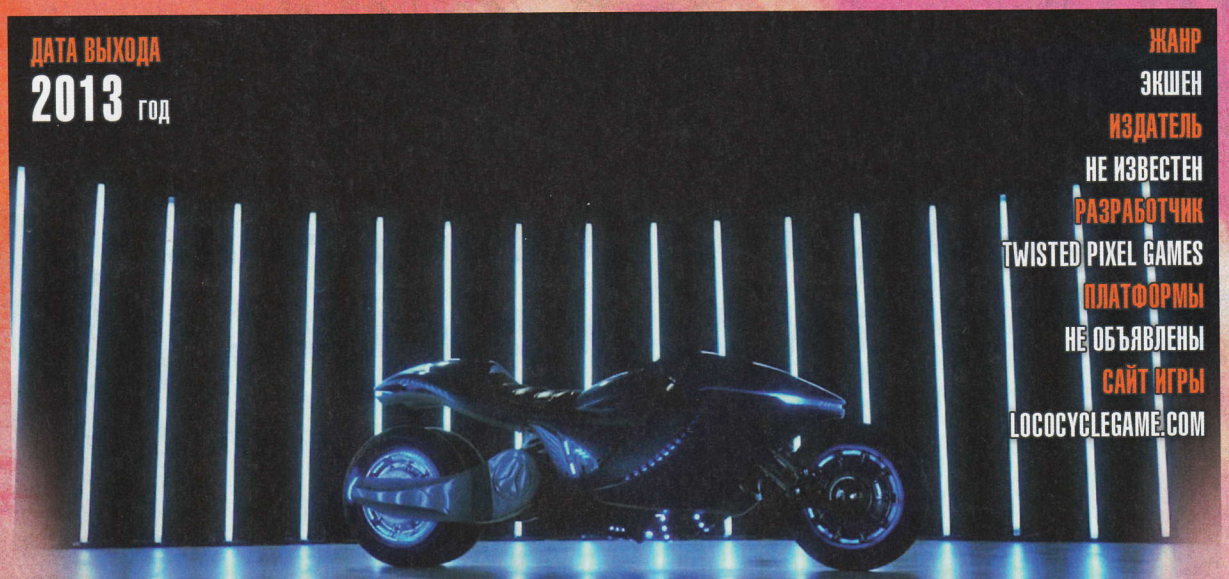
2 страницы по цене одной.*
Просто, как дважды два.

Ещё ниже цена печати - ещё больше страниц.
Всегда отличное качество печати HP.

HP Deskjet Ink Advantage**
Новое поколение принтеров для доступной печати.

hp.com/ru/printmoreforless

©2012 Hewlett-Packard Development Company, L.P. *По сравнению с другими струйными картриджами HP. На основе результатов опубликованного компанией HP сопоставления ресурса оригинальных картриджей HP 364 / HP 178 и HP 655 с учётом рекомендуемых розничных цен. Фактические цены могут отличаться от указанных. Фактический ресурс зависит от используемого принтера, печатаемых изображений и других факторов. Дополнительную информацию см. на сайте hp.com/go/learnaboutsupplies. Результаты для других картриджей будут отличаться от приведённых на сайте. **Эйч-пи Дескджет Инк Эдвантидж



ДАТА ВЫХОДА
2013 год

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
НЕ ИЗВЕСТЕН
РАЗРАБОТЧИК
TWISTED PIXEL GAMES
ПЛАТФОРМЫ
НЕ ОБЪЯВЛЕНЫ
САЙТ ИГРЫ
LOCOCYCLEGAME.COM

LocoCycle

Драки на мотоциклах и мотоциклами

Александр Башкиров

Нам казалось, что байкерские игры в духе **Road Rash** и **Full Throttle** остались в далеком прошлом вместе с девяностыми — в наше время мало кому интересны и сами мотоциклы, и окружающая их субкультура, и нелепая панк-рок-музыка под обязательный аккомпанемент разбивающихся о шлемы пивных бутылок.

Тем не менее главный герой (точнее, героиня) новой гоночной аркады **LocoCycle** — мотоцикл. Занимается проектом техасская компания **Twisted Pixel Games**, ранее сделавшая иронические инди-игры про прыжки по комиксам, одноглазого инопланетного пожирателя и непрерывно взрывающегося человечка — **Comic Jumper**, **The Maw** и **Splosion Man** (распределяйте сами).

По сюжету игры, сбежавший от зловещей корпорации Big Arms (подразделения компании Big Science из Splosion Man) разумный роботизированный байк I.R.I.S. попадает в руки простого испанского механика Пабло. В погоню за I.R.I.S. (расшифровать аббревиатуру разработчики пока стесняются) отправляют обвешанный цепями и оснащенный выскакивающими из колес циркулярными пилами «Харлей-Дэвидсон» по прозвищу S.P.I.K.E.

БЕЗ КОВБОЯ МАЛЬБОРО

Несмотря на массу очевидных культурных параллелей, вдохновлялись создатели не сериалом «Рыцарь дорог» (про разумный говорящий автомобиль и его водителя) или любым из множества снятых по его мотивам телефильмов, не ремейком этого сериала 2008 года выпуска, не картиной «Короткое замыкание» (про сбежавшего от военных робота) и даже не вторым «Терминатором»... нет, по словам директора Twisted Pixel Майкла Уилфорда, идея игры возникла после просмотра фильма 2004 года «Крутящий момент».

«Это чудовищно бездарное кино, этакий «Форсаж» на мотоциклах», — вспоминает Уилфорд. После того, как арт-директор студии дал креативному директору Джошу Биру DVD с фильмом, Биру приснился кош-

Грязное серое пятно в нижней части экрана — вертолет.

Такая картинка была приличной ровно десять лет назад, во времена Crazy Taxi для Dreamcast. Но не говорите, что вам не хочется попробовать!

мар, навеянный сценой из кино, в которой две девушки неуклюже дерутся *мотоциклами*. На следующее утро он проснулся в холодном поту и решил, что команда должна сделать игру про дерущийся мотоцикл!

«Короткое замыкание» Уилфорд тоже смотрел — и не исключает влияния симпатичного робота Номер 5 на образ I.R.I.S. Несмотря на все увертки, имя мотоцикла — это несомненная отсылка к K.I.T.T., черному Pontiac Firebird из «Рыцаря дорог», ну а Пабло должен заменять собой его водителя Майкла Найта.

Хотя I.R.I.S. обращается со своим ездоком куда менее бережно...

Пабло летит слева. Его никто не бьет... но ему, кажется, достается сильнее всех.

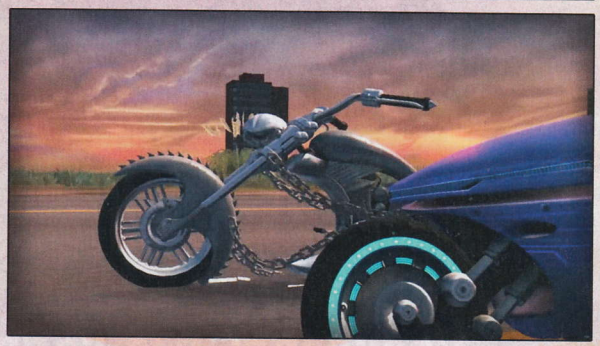
ВОЛОКОМ

Фиолетовый мотоцикл ускоряется в голубых огнях турбопривода и тянет за ногу по шоссе беднягу-механика, облаченного в потертые джинсы и пояс с инструментами.

I.R.I.S. лавирует между идущих вразнос по методике **Burnout** автомобилей по тесному туннелю, палит из пары пулеметов (как в классической восьмибитной аркаде **Super Spy Hunter**!) по горящим бензовозам, перепрыгивает через вертолеты, изящно ускользает от ракет и в падении подсекает вражеских мотоциклистов. Водители катапультируются из разбившихся автомобилей (что в аркадах такого уровня случается нечасто — перед нами все-таки не GTA-клон), а в одном особо ярком эпизоде на стройплощадке I.R.I.S. уворачивается от стенобитного ядра охотящегося за ней автокрана.

Но это только начало приключений. На следующем шоссе мотоцикл начинает битву с вооруженными огнеметами негодяями на реактивных ранцах и, взмыв в воздух, пробивает одному из них многохитовое комбо КОЛЕСАМИ. По словам Уилфорда, разработчикам очень нравится боевая система **Batman: Arkham City**. В Loco-Cycle они постараются выстроить сходную систему длинных, но простых в наборе комбо, — а каунтеры можно будет использовать даже против атак с дальней дистанции.

Привычные по файтингам замедление времени, ракурсы на происходящее, комбинации и контрудары (хоть и наносимые не руками или ногами, а покрышками) выгодно оттеняет присутствие Пабло, нелепо болтающегося под оформляющим комбо мотоциклом. При проведении сверхатак I.R.I.S. может использовать своего ездока в качестве гуманоидной булавы (проще говоря, ударит врага им!) — такого мы не видели даже в самых безумных японских играх.



Злобный мотоцикл, озвученный Робертом Патриком, — даже если вы не любите Road Rash и не поклонник гик-культуры, мимо такого пройти будет сложно.

ВСТАВЬТЕ ВАШЕ РУГАТЕЛЬСТВО

Голоса у мотоциклов предсказуемые: S.P.I.K.E. по-зэковски сипит, I.R.I.S. электрически чирикает... Куда менее предсказуемо то, что голосом «Харлея» в первом же рекламном ролике игры оказывается бородатый Роберт Патрик (T-1000!) в черной джинсовой куртке. «Эта дорога может привести тебя либо обратно к создателям, либо на свалку!» — заявляет Патрик и демонически хохочет (мы надеемся, что это все-таки реплика из игры).

I.R.I.S. озвучивает Лиза Фойлс, комедийная актриса с канала Nickelodeon (скетч-передача «Всякая всячина»; также именно она озвучила обучающий режим **Ms. Splosion Man**). Интонации у Фойлс вполне в духе GLaDOS — подобающе компьютеру безжизненные, но с сильным эмоциональным подтекстом. В процессе уничтожения врагов мотоцикл с ними общается, используя выражения в духе «жри асфальт, скотина» (ближний бой) или «йиппи-кайей, вставьте ваше ругательство» (расстрел из пулеметов издали). Счетчик попаданий по врагу между тем зашкаливает за шестьдесят, и экран расцветает надписями «Поэзия!» и «Доминация!».

Когда Пабло жалобно кричит что-то по-испански, мотоцикл откликается философскими рассуждениями: «В этой части страны слишком низкое ограничение скорости. Мы едем слишком медленно!» Да, на актеров озвучания разработчикам денег хватило, а вот на сценаристе заметно сэкономили.

■■■

Хорошей мотоциклетной аркады мы не видели очень давно, а с чувством юмора и абсурдности происходящего у разработчиков Splosion Man все в порядке. Так что перспективы у LocoCycle довольно радужные (хотя создатели пока не определились с формой распространения и даже платформой игры).

Но лично нас настораживает непонимание авторами пары элементарных моментов. Момент первый: ближе к LocoCycle стоит не Arkham City, а **Bayonetta**, и героиня должна быть не только боевитой и разговорчивой, но и сексуально притягательной (как бы ни трудно было сделать сексуально привлекательным фиолетовый спортивный мотоцикл).

Второй: над образом человека в такого рода произведениях нужно работать не меньше, чем над образом робота. Героя «Рыцаря дорог» сыграл Дэвид Хассельхофф из «Спасателей Малибу», и это очень яркий персонаж, ветеран Вьетнама с металлической пластиной в черепе... Пабло в LocoCycle пока что служит в основном в роли метелки для асфальта, но будем надеяться, что ближе к финалу он еще всем покажет. ■

Будем ждать?

Мотоциклетная аркада. В главной роли — робот-мотоцикл с женским голосом, который бьет врагов колесами с вертушки.

Процент готовности: 60%

ДАТА ВЫХОДА
19 февраля 2013 года

ЖАНР
ЯПОНСКАЯ ЖЕСТЬ

ИЗДАТЕЛЬ
KONAMI

РАЗРАБОТЧИК
PLATINUM GAMES
KOJIMA PRODUCTIONS

ПЛАТФОРМЫ
PS3, XBOX 360

САЙТ ИГРЫ
KONAMI.JP/MGR

Произвольные надрезы: произвол с катаной

METAL GEAR RISING REVENGEANCE

Придуманный Хидео Кодзимой наемник-самурай Райден прославился главным образом тем, что нам пришлось играть за него большую часть **Metal Gear Solid 2**. Хотя в 2001 году неожиданная замена Снейка Солида женоподобным блондином в сером комбинезоне вызвала недоумение (а у кого-то даже и негодование!), в **Metal Gear Solid 4** Райден превратился в киборга-меченосца и быстро стал самым любимым игроками персонажем сериала.

Идея сделать Райдена героем собственного слэшера **Metal Gear Solid Rising** возникла еще в 2009-м, но у **Kojima Pro-ductions** что-то не сложилось, разработка была приостановлена и возобновлена только в 2011-м в соавторстве с **Platinum Games**.

В настоящий момент это соавторство весьма условное: новые разработчики придумали свой сюжет, героев и вообще переписали весь проект фирменным почерком. Перед нами фактически **Vanquish**, героя которого оснастили вибромечом!

ОДНАЖДЫ В СУХУМИ

Действие игры разворачивается в странах третьего мира (главным образом в Абхазии), а Райден в первой же миссии лишается левого глаза и нижней челюсти, зато обзаводится новыми черными доспехами. Поверьте, это все, что вам нужно знать о сюжете **Revengeance**, — если, конечно, вы не фанбой, редактирующий статьи о мыльнооперных перипетиях MGS в «Википедии».

Вокруг серые трехэтажки, колесо обозрения и прочие приметы Средней Азии — в творчестве Platinum всегда ощущалось сильное влияние западных игр, и Сухуми в Revengeance совершенно очевидно срисован с пыльных восточных мегаполисов **Uncharted**.

В оригинальной версии MGS Rising планировалось, что вибромеч Райдена сможет рубить вообще все физические объекты в игре, — но новые разработчики решили, что это лишнее. В Revengeance можно будет покромсать лишь отдельные, специально предназначенные колонны и водонапорные башни — вместе со стоящим позади конструкции часовым (нарезка врагов — физически корректная). Впрочем, не беспокойтесь: опору колеса обозрения подрубить разрешат!

Примерно одна десятая игры происходит в стелс-режиме. Часового пригвоздить к земле, спрыгнув с моста; проткнуть мечом, подбежав сзади, или торопливо и зло отрубить обе ноги, обе руки и голову, просто проходя мимо. Рано или поздно стелс кончится и начнется мясорубка в духе **Bayonetta**, — хитрость же в том, что сначала нужно как можно быстрее и тише снять самых опасных врагов на уровне (скажем, гранатометчиков).

Ну а потом обновленный Райден с черной повязкой на глазу и с металлической нижней челюстью (по которой будет эффектно проскальзывать лезвие катаны в бою с мелким боссом на крыше несущегося по туннелю поезда) бросается в гущу врагов и начинает раздавать удары мечом, ногами, гранатометом и другими, непредъявленными пока видами оружия.

Вот он в полете отбивает мечом снаряды из зенитного пулемета, а потом разрубает оный пополам заодно со стрелком. Вот совершенно зверски дырявит мечом башню шагающего танка, из которой хлещут заляпывающие экран столбы крови. А вот Райден бежит по разваливающемуся на части мосту и повисает на воткнутой в полотно моста катане… ролики традиционно не имеют ничего общего с игрой в плане ис-

Этого таракана и боссом-то назвать сложно. Райден ест таких на завтрак.

Плеть девушки собрана из нескольких цепких рук, крепко схватившихся друг за друга. Скоро ей помахать можно будет и вам.

Помимо фирменных произвольных рассечений, остается и старый добрый классический слэшер.

пользуемых героем приемов, дурно срежиссированны, дико затянуты и неприлично круты.

САМУРАЙ-ПОТРОШИТЕЛЬ

Типичная боевая ситуация в Revengeance выглядит так: фигурка в черных доспехах крутится между практически неподвижно стоящими 10-12 наемниками, от которых последовательно отлетают конечности с оплавленными срезами.

Для опробования остроты вибромеча можно рубить арбузы и (ура!) картонные коробки (надеемся, из одной из них обязательно вывалится рассеченный надвое Снейк с гримасой удивления, застывшей на обеих половинках лица). Ну а собственно бои состоят из чередования вертикальных и горизонтальных атак мечом, блоков и контратак. Блок нужно ставить точно в момент вражеского удара (и точно против направления вражеской атаки) — тогда включается режим свободного шинкования Blade Mode, в котором противника можно творчески порубить на мельчайшие фрагменты манипуляциями аналоговой рукоятки геймпада. Наклонили стик под нужным углом — взмах пройдет точно в заданном направлении. Хотя возможности шинкования практически безграничные, на самом деле нужен всего один аккуратный горизонтальный надрез вдоль туловища, тогда Райден сможет вытащить из тела противника синюю светящуюся кишку, которая наделит его энергией для сверхатак.

Если мясорубка с рядовыми врагами заставляет выгодно вспомнить **Ninja Gaiden Black** (лучшую слэшер-игру всех времен), то многоуровневый поединок с гигантским боевым роботом с горящим циклопическим глазом — это стопроцентный Vanquish.

Когда Райден бежит навстречу роботу, уворачиваясь от пулеметных очередей и разрубая воткнувшиеся в землю ракеты, в этом еще нет ничего особенного. Но вот он хватает робота за титаническую лопасть (представьте себе рестлера, опрокидывающего Годзиллу) и отправляет в свободный полет, а потом забегает вверх по летящему стальному монстру и финальной серией ударов шинкует его лопасть (внутри разрубленного металла видны оплавленные микросхемы).

Не успели мы подумать, что все закончилось и пора бежать по следующему стелс-уровню, с неба сыплется новая партия ракет, и недобитый робот с единственной уцелевшей лопастью выскакивает из огня для следующего раунда поединка. Нужно разрубать выпущенные по Райдену десятки артиллерийских снарядов и забегать к голове робота, прыгая по застывшим в воздухе ракетам.

■■■

Если вы никогда не понимали популярности Metal Gear Solid, то в Revengeance вас должно радовать решительно все — и более привычный для японских разработчиков слэшер-геймплей, и предельно упрощенный сюжет, и нормальные гигантские роботы вместо нелепейших персоналий с именами вроде Снайпер Вольф или Оцелот.

Если вы из числа поклонников MGS, ругавших Кодзиму в 2009-м за уход от классического стелса и глубоких философских концепций... ну, в Revengeance можно страшно отомстить надоевшим картонным коробкам и в буквальном смысле слова выпотрошить любого непонравившегося вам часового! ■

Будем ждать?

Безумный слэшер от создателей Vanquish, Bayonetta и Metal Gear Solid с инновационной, физически корректной системой шинковки врагов.

Процент готовности: 90%

ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

GOOD DESIGN

МОНИТОРЫ ASUS СЕРИИ DESIGNO MX279H/239H

ЗАВОРАЖИВАЮЩАЯ КРАСОТА

Новая линейка мониторов ASUS Designo серии MX продолжает традиции предыдущих моделей, сочетая спортивный дух и выверенный элегантный дизайн. Модели MX279H и MX239H получили безрамочную конструкцию и AH-IPS A+ панель с углами обзора 178° для впечатляющих визуальных эффектов. Кроме того, фирменная технология ASUS SonicMaster, разработанная совместно с Bang & Olufsen ICEpower, обеспечивает впечатляющее качество звука. Ультра-тонкий и эргономичный дизайн, отмеченный престижной премией Good Design Award в 2012 году, представляет максимальный комфорт в использовании, а наличие пары разъемов HDMI открывает широкие возможности подключения.

На правах рекламы

gamebook

видеоигровая книга-2012

Подготовили: Алексей Макаренков, Илья Янович, Геворг Акопян, Линар Феткулов, Антон Мухатаев, Ольга Анциферова, Максим Бурак, Ян Кузовлев, Артем Комолятов, Кирилл Волошин, Александр Пушкарь, Максим Иванов

СПЕЦНОМИНАЦИИ

Мне нравится · Сообщение

Отметки "Мне нравится": 292 366 · 65 152 обсуждают это

Игры/Игрушки

Gamers around the world don't only call for new and original ideas, but great stories, deep characters, solid remakes and cool graphics as well. Here are our picks for the best of the best.

Подробнее

Мужчина года

Женщина года

Высокое разрешение года

Квест года

Артём Комолятов
8 ч. назад

Мужчина года

Ваас

Ваас — идеальный злодей хотя бы только потому, что одновременно вызывает три равных по силе, но очень разных чувства. Во-первых, настоящую лютую ненависть. На ваших глазах глава пиратов совершает поистине ужасные вещи, за которые ему хочется отомстить самым жестоким образом. Чудовище без морали и чести.

Во-вторых, Ваас вызывает прямо-таки животный страх. «Я тебе когда-нибудь рассказывал, что такое безумие?» — спокойно говорит головорез связанному Джейсону Броди. И еще до того, как Ваас продолжит свой монолог, вы уже знаете ответ: безумие — вот оно, совсем близко, искрится в глазах этого маньяка.

Наконец, в-третьих, Ваас внушает совершенно парадоксальное уважение. Каким бы монстром-психопатом он ни был, ему надо отдать должное: Ваас является королем джунглей, живым триумфом главного закона природы и полноправным альфа-самцом всего острова. Не леопарды и даже не белые акулы являются самыми опасными животными на Рук Айленд, вовсе нет — Ваас и только Ваас носит титул самого грозного зверя. Настоящий мужик.

Это понравилось Антон Мухатаев и еще 115703 пользователям

Maksim Burak
20 ч. назад

Женщина года

Кортана

Строго говоря, Кортана — не женщина, а программа. Тем не менее отдать место, украшенное цветочками, пудрой, прокладками и прочими женскими штучками маленькой искусственной Кортане совсем не жалко, ведь в видеоиграх этого года было множество замечательных мадам, но синяя леди, которая заставила прослезиться даже самого Мастера Чифа, всего одна. На протяжении трех частей Halo Кортана составляла Чифу достойную компанию — как советчик, подружка и верный сайдкик, — но едва ли выбивалась за рамки этих определений. В Halo 4 она же предстала не просто на равных с блестящим космонавтом, грозой ковенантской гадины, но даже смогла разочек-другой его затмить, а это, вообще говоря, не так уж и просто, потому что у нас в редакции очень любят все блестящее и зеленое. Страдания этой девушки, которые вроде как должны были быть простым шипением на фоне героических подвигов спартанца, не только терзали бронированные струнки души Чифа, но и наши с вами сердца, не раз заставляя забыть о том, кого там злой Дидакт летит убивать в своем шарике.

Это понравилось Сергей Колокольников и еще 2684 пользователям

Maksim Burak
14 ч. назад

Высокое разрешение года

The Jak and Daxter Trilogy

Популярнее «гангнам стайла» и наркомана Павлика в этом году были только HD-переиздания. Но проблема большинства этих ремейков заключена в их неспособности без контекста объяснить новому игроку какую-то условную культовость тех игр, которые зачем-то реинкарнировались в высоких разрешениях. Если вы знакомы с оригиналом, то вам достаточно будет часа игры, чтобы освежить светлую память о проекте и поставить диск на полочку (сделать то, ради чего вы, откровенно говоря, это переиздание и покупали), но если игру вы видите впервые, то единственное, что сможете о ней узнать из HD-ремейка, — ей уже не один год. Даже самые чудесные игры быстро стареют и сегодня воспринимаются уже совсем не так, как должны. Но это совершенно точно не касается The Jak and Daxter Trilogy. Замечательная трилогия от Naughty Dog даже при всем своем не самом маленьком возрасте — серия великолепных, ярких, живых и до надрывов живота смешных платформеров про паренька Джека и его придурковатого спутника Декстера, превратившегося в выдру после несчастного случая с магической жижей.

Это понравилось Максим Иванов и еще 439 пользователям

Антон Мухатаев
23 ч. назад

Квест года

Zero Escape: Virtue's Last Reward

Два года назад адвенчура 999: Nine Hours, Nine Person, Nine Doors с DS показала, что альтернативные концовки можно сделать безальтернативными, что сценарий может складываться из них как из кусочков пазла. Zero Escape: Virtue's Last Reward развила идею дальше: сюжетные развилки она использует не для того, чтобы искусственно продлить время игры, а чтобы рассказать историю как можно более подробно. Теперь адвенчуры не имеют права требовать от вас перепроходить все вновь, чтобы увидеть другую финальную сцену. Возможность прыгать от развилки к развилке и проматывать уже пройденное должна стать индустриальным стандартом.

Это по-прежнему игра, которая использует неожиданные повороты исключительно ради неожиданных поворотов. Ну и что — ненадолго отбросьте стереотипы об аниме, забудьте о компьютерных квестах с пиксельхантингом, примите ее правила и приготовьтесь к тому, что вас будут развлекать часами и что вы себя будете чувствовать не столько зрителем, сколько участником, детективом, который хочет узнать каждую деталь и постоянно задается вопросом: «А что, если...»

Это понравилось Илья Янович и еще 112 пользователям

NintendoLand

Мне нравится | Сообщение

Отметки "Мне нравится": 8 · 1 обсуждают это

Игры/Игрушки

Nintendo Land is a fun and lively theme park filled with 12 different attractions, each with its own take on a Nintendo franchise. Credit to Nintendo for this information.

Подробнее

Фотографии

8

Отметки "Мне нравится"

Илья Янович
3 мин. назад

Не то чтобы Nintendo Land была какой-то невероятно изобретательной штукой. Точно так же, как ей не была и великая Wii Sports — самая, пожалуй, влиятельная видеоигра уходящего поколения. Талант Nintendo здесь — в том, чтобы грамотно оформить простые и веселые вещи, подав их в таком виде, в каком их могли бы принять и переварить более-менее случайные люди. И это по-прежнему получается у них лучше всех. Nintendo Land развлечет компанию ваших подвыпивших друзей так, как не сможет ни один файтинг или вообще любая другая игра этого года, но настоящее достижение тут в другом: кого-то из этой компании она заставит искренне полюбить электронные развлечения. Wii Sports познакомила с видеоиграми десятки миллионов людей, которые никогда к ним не прикасались (или забросили где-то в эпоху Atari 2600), а Nintendo Land — это следующий шаг, после нее люди знают, кто такие пикмины и как выглядит Линк. После этого сборника они легко могут пересесть, например, на New Super Mario Bros. U, а после «Марио» — на любую другую игру в мире.

И в то же время ровно половина Nintendo Land посвящена исключительно одиночным развлечениям, что как раз идеально вписывается в озвученную идеологию Wii U, которая не перестала быть консолью про то, как «мы играем», но в то же время стала консолью про то, как «ты играешь». Должна стать, по крайней мере.

Это понравилось Антон Мухатаев, Hicham Nouhou, Gevorg Akopyan и еще 22 пользователям

Mass Effect 3

Мне нравится | Сообщение

Отметки "Мне нравится": 67 713 · 3 362 обсуждают это

Игры/Игрушки

Join us for up-to-date news and previews of all things ME3. This page is in no way affiliated with any game, game development company or game publishing company.

Подробнее

Фотографии

67 713

Отметки "Мне нравится"

More Fan Pages

Артём Комолятов
11 мин. назад

Ворчать на Mass Effect 3 можно бесконечно долго, и некоторые особо упорные форумные борцы за правду и справедливость занимаются этим на протяжении многих тысяч километров. «Концовку слили, RPG-элементов мало, ну и...» — и, собственно, все. На этом аргументы у крестоносцев кончаются и начинается пережевывание вымученных ранее доводов по второму кругу.

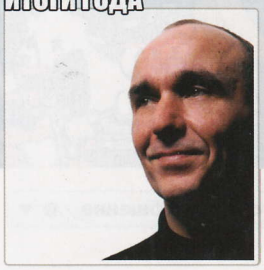
Правда в том, что BioWare удалось сделать нечто совершенно потрясающее, они создали собственные «Звездные войны» — настолько мощную, проработанную, богатую и чарующую вселенную, что дальше, кажется, некуда. Mass Effect 3 — это захватывающее завершение космической трилогии, достойное стоять рядом с «Местью ситхов» и «Возвращением джедая». По качеству кат-сцен, эмоциональному градусу диалогов, насыщенности действия и, черт побери, фантастической эпичности всего происходящего Mass Effect 3 оставляет далеко позади не только прошлые части серии, но и большинство других представителей жанра.

Признайтесь, когда вы будете вспоминать Mass Effect 3 через много лет, вы вряд ли будете предаваться ностальгии о тысячах форумных страниц, залитых надуманным негодованием. Вы вспомните непередаваемую атмосферу мира на грани вселенской катастрофы. Вы вспомните, как примиряли заклятых врагов ради победы. Вы вспомните о множестве жертв, принесенных на алтарь победы. Вы вспомните почти физически ощущаемый запах пепла на выжженной Земле. Вы вспомните удивительную историю о героях, самоотверженности, духе всеобщего единства и безумно дорогой победе.

Это понравилось Ян Кузовлев, Алексей Макаренков, Ольга Анциферова, Сергей Колокольников и еще 9112 пользователям

Квартет года

Четыре человека из индустрии, за которыми в 2012 году было интереснее всего наблюдать



Peter Molyneux

Мне нравится | Сообщение

- Креативный директор в 22 Cans Limited
- Живет в городе Лондон
- Из Гилфорд
- Мужской

Подробнее

Друзья 2 730

Фотографии

Карта

Отметки "Мне нравится"

2

Артём Комолятов
15 ч. назад

Вы только, пожалуйста, не подумайте, что мы тут с подлым хихиканьем злорадствуем над уважаемым Питером Молиньё, однако факт есть факт — в 2012 году жизнь и карьера культового геймдизайнера сложились крайне ироничным образом. Оцените шутку судьбы: создатель главных симуляторов Всевышнего Творца (Populous, серия Black & White) в какой-то момент сам заболел настоящим синдромом бога.

Первая запись в анамнезе Питера Молиньё датируется мартом этого года, тогда легендарный геймдизайнер подался на вольные хлеба. Он объявил об уходе из Lionhead, в то время уже принадлежавшей Microsoft, чтобы основать новую студию — 22Cans — и без всякого стеснения и постороннего вмешательства творить новые гениальные проекты.

Анонс первой игры, Curiosity — What's Inside the Cube?, не заставил себя долго ждать. По замыслу создателя Curiosity должна была объединить усилия сотен тысяч пользователей по всему миру для того, чтобы расколоть огромный черный куб. На словах все звучало предельно, даже пугающе просто: игроки в едином порыве долбят по кубу, постепенно снимая слой за слоем и приближаясь к таинственному содержимому «черного ящика Молиньё». Ажиотаж вокруг Curiosity подогревался громкими заявлениями геймдизайнера вроде «то, что находится внутри куба, навсегда изменит вашу жизнь». Это еще что! На начальных этапах разработки Curiosity Молиньё планировал ввести особый инструмент стоимостью $50 000 реальных денег, благодаря которому расколоть куб можно было бы в 100 000 раз быстрее, — смело, не правда ли?

А потом, совершенно неожиданно, Молиньё решил вернуться к тому, что у него получается лучше всего, и начал кампанию по коллективному финансированию его нового симулятора бога — Godus. Нужная сумма набралась, правда, с жутким скрипом и только после дополнительного видео, демонстрирующего прототип игры.

Впрочем, к тому, что у Питера язык без костей, мы уже давно привыкли. Молиньё без несбыточных обещаний — не Молиньё. Боги — они такие.

Это понравилось Microsoft

Cliff Bleszinski

Мне нравится | Сообщение

- Прошлый работодатель: Epic Games
- Учился в Im to gee for college/university
- Мужской

Подробнее

Друзья 45

Фотографии

Отметки "Мне нравится"

Gevorg Akopyan
17 ч. назад

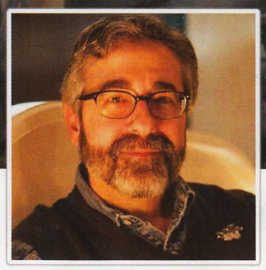
Самопровозглашенный Тони Старк игровой индустрии сильно от этой индустрии устал. Клифф Блежински, главное лицо Epic Games последних двадцати лет, создатель всех ее ключевых игр, включая революционную Gears of War, немного располнел, оброс морщинами, женился на давней подруге и наконец-таки покинул родную компанию.

Честно говоря, даже странно, что Клиффорд столько тянул. После выхода третьей части Gears of War стало отчетливо ясно, что ему нужен перерыв, хотя проблемы появились еще раньше. Когда столько лет сидишь в большом кресле, купаешься в лучах славы и постоянно работаешь с большими бюджетами, глаз не может не замылиться (хотя Сигеру Миямото, кумир Клиффа, этим никогда не страдал). Сыграл и другой фактор: его явно ограничивали в творчестве. Геймдизайнер иногда говорил любопытные вещи в интервью, сыпал в своем блоге идеями, но продолжал заниматься скучной офисной работой, лучезарно улыбаясь фотографам на важных мероприятиях.

Но самое интересное последовало после увольнения. Блежински отправился в импровизированный тур по видным игровым компаниям мира (Activision, Zynga, Double Fine, Electronic Arts), постил в своем «Твиттере» интригующие фотографии («секретный» телефон с логотипом Ubisoft) и там же предлагал Capcom помочь вернуть былое величие Resident Evil.

Наигравшись с общественностью, Клифф анонсировал создание собственной студии. О новых играх пока речи не идет, но это и не важно. Главное, что геймдизайнер, кажется, получил от отдыха даже больше, чем планировал. По его же словам, количество уникальных идей в его голове сейчас просто зашкаливает («Где же вы были тогда?»). Во что это выльется — покажет следующий год, ну а пока что мы с интересом следим за каждым словом Блежински. Все-таки и правда Тони Старк.

Это понравилось Ubisoft, Capcom и еще 26 пользователям



Warren Spector

Мне нравится | Сообщение

Живет в городе Остин
Из Нью-Йорк
Мужской

Подробнее

Друзья 1 744

Фотографии

Карта

257

Подписчики

3

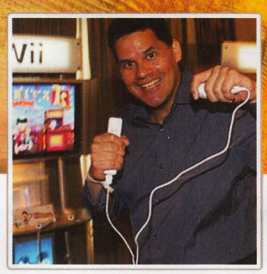
Максим Иванов
21 ч. назад

Уоррен Спектор, крестный папа таких культовых стелс-экшенов, как Thief и Deus Ex, — человек, прямо скажем, не из скромных. Уоррена так и тянет назвать Чарли Шином от мира видеоигр. Только за последний год он обвинил Джона Кармака и Тима Суини в чрезмерной любви к насилию, назвал игровую индустрию хаосом и отпустил с десяток едких и даже обидных шпилек, высмеивающих непрофессионализм его коллег.

Имя Спектора постоянно всплывало в заголовках новостей по самым различным поводам. То ли мэтр таким образом развлекался, то ли просто хотел лишний раз прорекламировать Epic Mickey 2, без упоминаний о котором не обходилась ни одна статья, посвященная очередному высказыванию главы Junction Point. За нравственными поучениями и показной бравадой Уоррен позабыл о своих первоочередных обязанностях. Продолжение Epic Mickey, несмотря на все заверения руководителя студии, вышло на удивление серым и невзрачным. И это при активной поддержке Disney и многочисленной команде, состоящей из людей не менее талантливых, чем сам Спектор.

Результат вполне закономерный, если учесть, что в последнее время Уоррен занимался чем угодно, только не играми. Например, писал сценарии для комикса Duck Tales (да-да, того самого, про дядюшку Скруджа и его непоседливых пернатых племянников). Одно ясно уже сейчас: Уоррену нужно как следует отдохнуть — и если не от игр вообще, то от индустрии точно. Как минимум потому, что сегодня его речи и нападки на товарищей по индустрии вызывают больший интерес, чем новый Epic Mickey, а тут уж и до звания публичного шута недалеко. И совсем не хочется, чтобы публичным шутом стал некогда совершенно спокойный и рассудительный дизайнер, у которого, кажется, еще есть порох. Главное — дышать глубоко и не принимать ничего близко к сердцу.

Это понравилось Sony



Reginald Fils-Aime

Мне нравится | Сообщение

Бизнесмены

Подробнее

Фотографии

10

Отметки "Мне нравится"

Антон Мухатаев
23 ч. назад

Реджи Филз-Эмей, президент Nintendo of America, бойцовский пудель на службе у Сатору Иваты и Сигеру Миямото, был и остается самой харизматичной говорящей головой в индустрии. Нет другого человека, который с такими же уверенностью и упорством мог защищать любые решения, которые принимает его начальство, — а они в прошедшем году, давайте начистоту, были в большинстве случаев не очень удачные. Если бы было нужно, Реджи смог бы аргументировать выпуск фирменных вантузов от Nintendo, да еще и так, что пресса писала бы о них только восторженные отзывы. Одними только жестами этот человек может погрузить в транс.

Он сочетает невероятное умение: с одной стороны, он много преувеличивает и даже откровенно врет (работа такая), с другой — за счет одной лишь своей харизмы держит в восторге фанатов Nintendo. При этом он уже восемь лет руководит американским подразделением компании, дирижирует всеми пресс-показами, включая E3, и только прибавляет в наглости и в чем-то показном добродушии. Кажется, что с каждым годом он становится все энергичнее — и это человек, который в своем первом появлении на публике пообещал надрать всем задницы. Задниц с тех пор Nintendo действительно надрала много, и Реджи принимал в этом самое непосредственное участие.

Кульминационным моментом ушедшего года стало интервью Реджи CNN, где он заявил, что версия Call of Duty: Black Ops 2 для Wii U выглядит намного лучше остальных консольных (если быть точнее и переводить грубо — *драматически лучше*). Это, конечно, неправда (выглядит она примерно так же), и Реджи об этом должен был знать, — но говорил он с такой незыблемостью, что ему мог бы поверить даже самый упертый любитель считать пиксели. В сложные времена человек вроде Реджи пригодился бы Sony: когда Казуо Хираи говорит, что он доволен продажами Vita, звучит он, конечно, далеко не так убедительно.

Это понравилось Nintendo

8 МЕСТО

Journey (Game)

Мне нравится | Сообщение

Отметки "Мне нравится": 15 959 · 1 215 обсуждают это

Игры/Игрушки

Journey is a downloadable, PlayStation 3 exclusive video game. It was released on March 13th, 2012 and became the fastest selling PS3 downloadable title.

Подробнее

Фотографии

15 959

Отметки "Мне нравится"

Максим Иванов
15 мин. назад

Мы и сами не знаем, каким образом Journey очутилась в нашем новогоднем топе. Меньше всего творение thatgamecompany походит на игру. Тут нет врагов, нет привычного сюжета, нет даже QTE. Journey нельзя назвать ни квестом, ни интерактивным кино — она вообще вне рамок и ярлыков. Это именно визуально-графическое произведение. Вы просто путешествуете по пустыне, элегантно скользите вниз по барханам, оставляя борозды в песчаных сугробах, и по ходу дела любуетесь пейзажами, вызывающими острое желание схватиться за кисти и краски. До thatgamecompany многие разработчики обращались к притчам и метафорам (вспомнить хотя бы «Анабиоз»), но ни у кого это не получилось так же здорово, как у студии Дженовы Чена.

Впрочем, Journey не совсем об этом. В первую очередь это диалог с самим собой, разговор по душам — настолько личный, что поделиться чувствами захочешь лишь с самыми близкими людьми. Эмоции, которые дарит Journey, стоят и волнительного финала Mass Effect 3, и переживаний за любимых героев в The Walking Dead, и это все при том, что ее прохождение занимает часа полтора-два. Приемы Дженовы Чена сложно назвать оригинальными, и тем не менее они работают. Journey будет одинаково интересна как хардкорным игрокам, так и тем, кто с индустрией знаком лишь поверхностно. И это, пожалуй, главное достижение игры. Может, она не способна увлечь так, как обычно увлекают видеоигры, но она не может не очаровать.

Это понравилось Linar Fetcoolov, Jenova Chen, Kazuo Hirai и еще 105 пользователям

7 МЕСТО

New Super Mario Bros. U

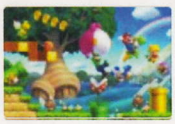
Мне нравится | Сообщение

Отметки "Мне нравится": 2 901 · 480 обсуждают это

Игры/Игрушки

Welcome to the New Super Mario Bros. U fan page! The game is available exclusively on the Wii U.

Подробнее



Фотографии

2 901

Отметки "Мне нравится"

More Fan Pages

Илья Янович
30 мин. назад

Довольно иронично, что New Super Mario Bros. U неожиданно обогнала в наших итогах года Journey. Эта забавная ситуация довольно наглядно демонстрирует положение дел в индустрии. У инди-разработчиков (хотя игру, сделанную на деньги Sony и при поддержке студии Santa Monica сложно, конечно, назвать «инди») неплохо получаются визуальные инсталляции, получаются малопонятные эксперименты, получаются интерактивные метафоры, получаются причудливые музейные экспонаты, но редко получаются настоящие видеоигры. A New Super Mario Bros. U — это настоящая видеоигра. Большая, красивая, хардкорная. Если у вас нет детских комплексов по поводу того, что игра обязательно должна быть очень серьезная, а философии, политики, истории или, там, эзотерики вам хватает в книгах, кино и газетах, вы просто обязаны в нее поиграть. Она не может в одиночку продавать Wii U, но тех, кто консоль купил или собирается купить, увлечет надолго, особенно если у вас есть четыре друга, три из которых умеют правильно держать в руках контроллер.

New Super Mario Bros. U — первый «Марио» на лонче системы со времен Nintendo 64, но это, конечно, далеко не игра масштабов и значения Super Mario 64. Зато это идеальный выпуск для знакомства с серией, а также лучший плоский платформер после Donkey Kong Country Returns (которой, если что, уже два с лишним года). Nintendo сохраняет повестку дня в жанре, и мы этому, если честно, несказанно рады.

Никому это не нравится

Dishonored

Мне нравится | Сообщение

Отметки "Мне нравится": 173 393 · 11 489 обсуждают это

Игры/Игрушки
ESRB RATING: MATURE with Blood and Gore, Intense Violence, Sexual Themes, and Strong Language.

Подробнее

Фотографии

Twitter

Dishonored Videos

173 т.
Отметки "Мне нравится"

Gevorg Akopyan
50 мин. назад

Создатели Dark Messiah of Might and Magic, игры, которая, напомним, заняла в наших итогах за 2006 год призовое третье место, объединились с художественным директором Half-Life 2 Виктором Антоновым, чтобы сделать свой BioShock — только про крыс, пряничные домики и железную маску. В результате получился стилистически выверенный, но неработающий Thief, который, тем не менее, доставил нам немало приятных часов.

Откровенно говоря, Dishonored — это живая иллюстрация того, как игры делать не надо. Вспомните первый Crysis, который гордо выпячивал вперед миллион возможностей, но, когда дело доходило до режиссуры, тихонько втягивал голову в плечи. Dishonored, по большому счету, делает то же самое. Вариантов, как пройти уровень, — масса. Можно прятаться в тенях, заучивая наизусть маршруты охранников. Можно вселяться в крыс, аккуратно пролезая через тайные ходы. Можно оголить шашку, вытащить из-за пазухи пистоль и устроить дискотеку в духе той самой Dark Messiah. Можно много чего. Только не нужно.

В редкие моменты, когда авторы включают Hitman, механика работает как часы — без излишних телепортаций и slo-mo. Но уже на более-менее просторных локациях появляются проблемы. Dishonored не заставляет игрока пользоваться внутренним инструментарием, а лишь подталкивает к тому, чтобы он сам себя развлекал. В этом и главный недостаток игры, и главная ее прелесть.

Это понравилось Linar Fetcoolov, Антон Мухатаев, Максим Самойленко, Илья Овчаренко и еще 665 пользователям

Sleeping Dogs

Мне нравится | Сообщение

Отметки "Мне нравится": 144 861 · 4 192 обсуждают это

Игры/Игрушки
Sleeping Dogs is a 2012 open world action-adventure video game developed by United Front Games in conjunction with Square Enix London Studios. ESRB Rating: MATURE with

Подробнее

Фотографии

Видео

Заметки1

144 т.
Отметки "Мне нравится"

Gevorg Akopyan
55 мин. назад

На бумаге Sleeping Dogs совсем не впечатляет — GTA-клон в декорациях современного Гонконга с драками как в Batman: Arkham Asylum (хорошо, как в True Crime: Streets of LA). Ну и что такая игра делает на пятом месте нашего топа лучших из лучших?

На самом деле все достаточно просто. На фоне предельно невнятных двенадцати игровых месяцев, наполненных неудачными экспериментами и неработающими механиками, Sleeping Dogs, как и Far Cry 3, наглядно показала, как нужно делать игры в открытом мире. Только если Ubisoft продемонстрировали нам практически идеальную песочницу, высшую точку развития жанра шутеров и седьмого поколения в целом, то Square Enix выступили с гораздо более скромным размахом. Они просто взяли и сделали лучшую игру в формате GTA со времен самой GTA, сумев избежать множества очевидных и неочевидных ошибок Rockstar.

Здесь не нужно отвлекаться на утомительные поездки до миссии, кривую структуру уровней и десяток ненужных персонажей. Sleeping Dogs — это предельно сжатая история про жизнь копа под прикрытием, которую пробегаешь на одном дыхании. Это яркие драки в формате «один против толпы», где в ход идут ножи с монтировками, а любого выскочку можно присмирить интеллигентным ударом автомобильной дверью. Это тренер по восточным единоборствам, неустанно напоминающий главному герою, что ему запросто накостыляет его внучка. Это сюита Шостаковича, играющая из салона прокачанной «японки», в которой сидят обильно татуированные китайцы с хмурыми будками. Это, словом, не просто увлекательный, но и предельно колоритный экшен, каких очень мало.

Это понравилось Maksim Burak, Максим Фомичев, Илья Янович и еще 402 пользователям

Съешь еще этих мягких французских булок, да выпей чаю. 1234567890

Съешь еще этих мягких французских булок, да выпей чаю. 12

е этих мягких французских булок, да вы

ще этих мягких французских бул

СЕРЬЕЗНЫЕ ЦИТАТЫ ГОДА

Мне нравится | Сообщение

Отметки "Мне нравится": 292 366 · 65 152 обсуждают это

Игры/Игрушки
Our most liked quotes collected her

Подробнее

Ваас Монтенегро, Far Cry 3

Макс Пэйн, Max Payne 3

Рауль Менендез, Call of Duty: Black Ops 2

Коннор, Assassin's Creed 3

Ваас Монтенегро
1 ч. назад

Far Cry 3

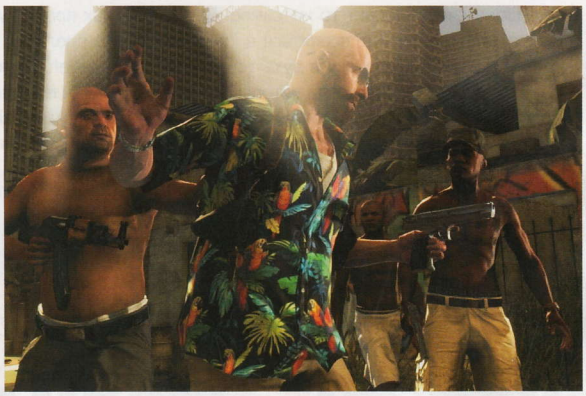
Я не рассказывал тебе, что такое безумие? Безумие — это делать одно и то же, одно и, черт подери, то же снова и снова, ожидая, что что-нибудь изменится. Это. Сумасшествие. Когда кто-то впервые мне об этом сказал, то я, даже не знаю, решил, что мне парят мозги, и застрелил его.

Это напугало Джейсон Броуди и еще 6 пользователей

Макс Пэйн
2 ч. назад

Max Payne 3

Когда ты застрял в чужой стране и не знаешь, как будет на их языке «обратные обвинения», когда ты торчишь в какой-то нищенской дыре в трущобах без цента в кармане, потому что тебя ограбили, и все еще называешь себя телохранителем, ясно осознаешь, что ты лузер.

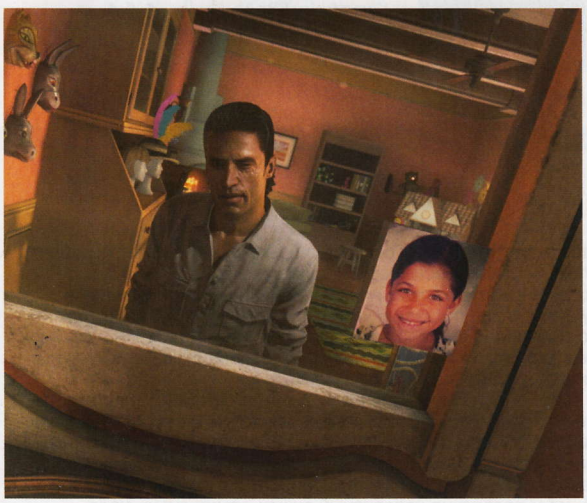


Это понравилось Моне Сакс, Vladimir Lem

Рауль Менендез
5 ч. назад

Call of Duty: Black Ops 2

Тронешь мою сестру — и ты покойник!



Это не понравилось Илье Яновичу

Коннор
8 ч. назад

Assassin's Creed 3

Я разрываюсь на этой земле. Часть меня хочет бороться и воевать с чужаками. Другая часть меня сама чувствует себя чужаком.

Это понравилось Ахиллесу Дэвенпорту

Съешь еще этих мягких французских булок, да выпей чаю. 1234567890
Съешь еще этих мягких французских булок, да выпей чаю. 12
е этих мягких французских булок, да вы
ще этих мягких французских бул

СМЕШНЫЕ ЦИТАТЫ ГОДА

Мне нравится · Сообщение

Отметки "Мне нравится": 292 366 · 65 152 обсуждают это

Игры/Игрушки
Things that made us laugh

Подробнее

Гаррус Вакариан, Mass Effect 3

Клэптрэп, Borderlands 2

Зомби, Lollipop Chainsaw

Охранник, Hitman: Absolution

Гаррус Вакариан
9 ч. назад

Mass Effect 3

Не уверен, что турианский рай похож на человеческий, но если все пойдет кувырком и мы окажемся там... встретимся в баре.

Это понравилось Капитану Шепарду

Клэптрэп
13 ч. назад

Borderlands 2

Позвольте представиться: я CL4P-TP, робот-стюард, но друзья зовут меня Клэптрэп! Ну, звали бы, если бы были в живых. Или в принципе существовали!

Это понравилось Сальвадору, Экстону, Майе, Зеро

Зомби
19 ч. назад

Lollipop Chainsaw

Не-е-е-ет, я никак не могу выкинуть из головы эту песню Кэти Перри... какая ужасная смерть...

Это понравилось Кэти Перри

Охранник
21 ч. назад

Hitman: Absolution

Это не рак простаты?! Доктор, я бы вас расцеловал прямо сейчас! Сегодня ничто не может испортить мне настроение!

Это понравилось Доктору

Forza Horizon

Отметки "Мне нравится": 11 877 · 2 215 обсуждают это

Мне нравится | Сообщение

Игры/Игрушки

Official Page of continuing Forza game, Forza Horizon

Подробнее

Фотографии

11 877

Отметки "Мне нравится"

4 МЕСТО

Ольга Анциферова

1 ч. назад

То, что Horizon станет одной из лучших гоночных игр года, было понятно чуть ли не с первого трейлера: залитые солнцем прерии вместо скучных автодромов классической Forza, стены красного каньона вместо шикан и уносящаяся вдаль полоска дороги вместо извечных круговых трасс. Ни один автосимулятор еще так достоверно не передавал духа безграничной свободы, открывающейся за рулем просторного американского авто. Здесь есть огромный открытый мир, который непременно хочется изъездить вдоль и поперек, забыв про сюжетные гонки.

Впрочем, и с ними все в порядке. Действие разворачивается в штате Колорадо, где проходит ежегодный музыкальный фестиваль, сопровождаемый грандиозным автошоу. Один из участников — наш герой. Удивительное дело, эта история так хорошо вплетена в игровой процесс, что становится от него неотделима. Все, начиная от придорожных щитов, которые нужно сбивать за очки, и заканчивая нелегальным стритрейсингом, великолепно вплетено в «повествование». Это первая гонка, в мире которой действительно веришь не только в собственный автомобиль и загогулины дороги, но и вообще в весь контекст — в эти самые прерии и каньоны, в поля и деревья, и даже во все то, что находится за их пределами. Кажется, можно свернуть и уехать за три тысячи километров, а игра не остановится.

Но главное, что при всем романтизме и общем напускном легкомыслии Horizon вполне серьезный автосимулятор. Физическая модель ничуть не изменилась со времен Forza Motorsport 4, она по-прежнему такая же сложная и реалистичная, и даже профессиональный гонщик, кажется, будет чувствовать тут себя вполне комфортно. Ну и, конечно, сеттинг, дружелюбный даже к тем любителям автомобилей, которые далеки от автоспорта. Ведь это американская игра про Америку, а значит, здесь все должно быть, простите, в кайф. К вашим услугам — перемотка времени (в кайф), автоапгрейды (в кайф) и даже понижение уровня сложности (тоже, как ни странно, в кайф). А если любите грязь и трудности — добро пожаловать под капот.

Ведь Forza Horizon написана языком, универсальным для всех. Неважно, предпочитаете ли вы копаться в виртуальных запчастях, фотографировать малиновую «Феррари» на фоне осенней листвы, обклеивать бока винилом или гнать навстречу уходящему солнцу, опустив верх кабриолета, — здесь найдется занятие для всех. Именно поэтому такое высокое место в отчетном хит-параде у нас занимает гонка, что случается невероятно редко, и вдвойне удивительно, что случилось это при живом и неплохо себя чувствующем Need for Speed. Словно Gran Turismo (на которую она совершенно не похожа), новая Forza понравится даже тем, кому более-менее плевать на автомобили и автоспорт. Совершенно уникальное явление.

Мне нравится · Комментировать · Поделиться

Это понравилось Igor Asanov, Evgeniy Zakirov и еще 1154 пользователям

Gevorg Akopyan Я до сих пор нормально не засел

11 ч. назад Мне нравится

Илья Янович Поиграю, когда пройду Mario Kart 7

11 ч. назад Мне нравится

Igor Asanov Я уже говорил тебе, что Nintendo для геев? Поиграй в нормальные гонки

11 ч. назад Мне нравится

Илья Янович Что ты понимаешь в гонках

11 ч. назад Мне нравится

Сергей Колокольников А мне на Урал диск кто-нибудь пришлет?

11 ч. назад Мне нравится

Алексей Макаренков NO

11 ч. назад Мне нравится

Сергей Колокольников Урал — это не так далеко!

11 ч. назад Мне нравится

Алексей Макаренков NO

11 ч. назад Мне нравится

Сергей Колокольников =(

11 ч. назад Мне нравится

XCOM : Enemy Unknown

Отметки "Мне нравится": 9 641 · 481 обсуждают это

Мне нравится | Сообщение

Игры/Игрушки

Welcome to the official page of XCOM: Enemy Unknown : http://www.xcom.com/enemyunknown/entry

9 641

Подробнее | Фотографии | Отметки "Мне нравится"

3 МЕСТО

Александр Пушкарь
2 ч. назад

Этот год выдался рекордным на всевозможные переиздания и HD-ремейки. Кризис идей наложился на нежелание издателей рисковать, и они положились на старые, проверенные временем игры в новой форме. Но, как показывает практика, чем старше игра — тем сложнее провернуть такой фокус. То, что работало десять или пятнадцать лет назад, сегодня вызывает недоумение: поглядев на висящие в воздухе провода в переизданном **Silent Hill** или навернув вхолостую несколько кругов в **Sid Meier's Pirates!** для планшетов, вы с большой вероятностью хмыкнете и вернетесь к современным играм.

Мы это к чему. Если бы **2K Games** просто скопировали один к одному геймплей оригинального **X-Com**, получился бы очень нишевый проект — еще более нишевый, чем вышло в итоге. Рассчитанный на тех, кто готов по двадцать минут планировать каждый ход и вручную рассовывать боеприпасы по карманам двух десятков бойцов. Но **Firaxis** пошли другим путем. Правильным.

Описание **XCOM: Enemy Unknown** полностью состоит из взаимоисключающих параграфов. С одной стороны, это *тот самый* «икском» пятнадцатилетней давности: глобус — на месте, пошаговые бои — на месте, постройка базы, исследование пришельцев, охота на НЛО, выслуживание перед ООН — тоже на месте. Даже сектоиды помуркивают и цокотят коготками по полу точно так же, как в старые добрые времена.

И вместе с тем от старой игровой механики остались одни воспоминания, начинку осовременили и привели в соответствие с новыми стандартами. Бои из долгих и вдумчивых превратились в стремительные и быстрые. Солдат в отряде осталось всего шесть, они научились автоматически прятаться за укрытия, перестрелки стали позиционными и очень короткими.

На глобальной карте поубавилось возни с микроменеджментом. База осталась всего одна, десантный челнок на ней тоже один, и больше не нужно рваться пополам, чтобы успеть во все точки высадки пришельцев одновременно. Все равно не успеете. Игра выстроена так, что паника в странах в любом случае неуклонно растет, а игрок, соответственно, пребывает в постоянном напряжении — успею ли, справлюсь ли, получится ли?

Новый XCOM сумел сохранить романтичную атмосферу надвигающейся беды, остановить которую под силу лишь сильному лидеру. Немногие игры заставляют почувствовать ответственность за каждый сделанный выбор, здесь же чувство «а все ли я правильно сделал?» не покидает до самого конца.

Только там, в финале, когда летучая база пришельцев уничтожена, получается выдохнуть. Выдохнуть и недоуменно спросить — и это все? А где же Марс, где космический челнок, где управляющий нашествием гигантский мозг? Хочется верить, оставлены для грядущего дополнения. Вот когда оно выйдет — все звезды станут в ряд, ну а пока — честное третье место.

Мне нравится · Комментировать · Поделиться

Это понравилось Денису Давыдову, Алексею Макаренкову и еще 116 пользователям

Антон Мухатаев Настоящая пошаговая тактика — на DS
11 ч. назад Мне нравится

Gevorg Akopyan Пфф!
11 ч. назад Мне нравится

Ольга Анциферова Не люблю я такое...
11 ч. назад Мне нравится

Тимур Хорев Вот был бы жив ЛКИ — можно было бы сделать руководство на 40 страниц!
11 ч. назад Мне нравится

Денис Давыдов Тимур, см. блог на igromania.ru
11 ч. назад Мне нравится

СПЕЦНОМИНАЦИИ

Мне нравится | Сообщение

Отметки "Мне нравится": 316 003 · 84 207 обсуждают это

Игры/Игрушки

Gamers around the world don't only call for new and original ideas, but great stories, deep characters, solid remakes and cool graphics as well. Here are our picks for the best of the best.

Подробнее

Мужчина года

Сплинтерсел года

Фритуплей года

В щщи года

Gevorg Akopyan
1 ч. назад

Джей-Зи года

NBA 2K13

В одном из выпусков рубрики «Не одной строкой» за этот год мы уже писали о том, что знаменитый рэпер Шон Картер выпустил игру для Facebook, но на этом амбиции звезды не ослабли. Несколькими месяцами позже вышла NBA 2K13, на обложке которой большими буквами было написано «Executive produced by Jay Z». И надпись ни разу не соврала. Главное меню встречает композицией H.A.M. с совместного альбома Джей-Зи и Канье Уэста Watch the Throne, потом звучит известная Shook Ones, Pt. II Моб Дипа, потом тезка рэпера — Шон Puff Daddy Комбс — вместе с The Family зачитывает сокрушительной мощи трек Victory. Во время загрузок включаются избранные клипы непосредственно самого певца — Run This Town или, там, On to the Next One.

Даже если вы не опознали ни одного имени и названия, NBA 2K13 все равно действует как магия; рэп в играх встречается очень дозированно, поэтому, впервые запустив игру, испытываешь небольшой культурный шок: голова кивает в такт, а ноги непроизвольно начинают отстукивать бит. Ну где еще так бывает?

Это понравилось Илья Янович и еще 1032 пользователям

Дмитрий Ежов
5 ч. назад

Сплинтерселл года

Mark of the Ninja

С жанром «стелс» в 2012 году произошла занимательная вещь: дорогие шпионские боевики, в которых вы обычно долго ползаете под джипами, потом полчаса кого-то выслеживаете, несколько минут слушаете диалог, пытаясь уловить необходимую информацию, а уж потом устраняете цель или крадете что-нибудь важное, потихоньку стали уступать маленьким стелс-платформерам. Шутка ли, выхолощенный блокбастер Hitman: Absolution получил от нас на целых полтора балла меньше, чем двухмерная скачиваемая Mark of the Ninja, в которой есть почти все то же самое, но в более понятной и удобной форме. Эта игра не пудрит голову кучей лишней информации и большими пространствами уровней. Остросюжетный триллер разыгран здесь посредством мелких сценических деталей, за которыми важно иногда следить. Игроку надо всего-то ловко ступать в тень, скрываться в кустах и своевременно предсказывать чутьем мысли противников. Сплинтерселл? Вроде и правда он.

Это понравилось Linar Fetcoolov и еще 2881 пользователям

Дмитрий Ежов
11 ч. назад

Фритуплей года

PlanetSide 2

В ушедшем году в категории «не плати деньги» было, пожалуй, всего три достойных претендента на почетное место в наших итогах — Tribes: Ascend, Warface и PlanetSide 2. Например, в первой виртуальный шопинг был практически игрой в игре: сияющие пушки, гравициклы и наборы гранат-липучек хотелось унести сразу в максимально возможных количествах. В последней же, напротив, отношение к покупкам у игрока наблюдалось строго солдатское, мол, мощная винтовка с оптическим прицелом — прежде всего средство выживания, а не аксессуар для гламурных модниц. В каком-то смысле это еще сильнее выделяет ключевой момент всей игры — ощущение беспомощности на поле боя и готовность цепляться за любую спасительную соломинку, даже если за нее все же надо заплатить реальных денег. Впрочем, даже отступая от темы внутриигровых покупок, сложно представить себе, что серия PlanetSide могла бы возродиться сегодня в форме, отличной от «фритуплей». И получилось у нее это очень ярко, громко и, конечно, масштабно.

Это понравилось Максим Иванов и еще 34116 пользователям

Елена Покровская
18 ч. назад

В щщи года

Tekken Tag Tournament 2

История знаменитого сериала Tekken насчитывает уже семнадцать лет — семнадцать лет успеха и популярности, причем и в России тоже. Феномен всенародной любви к этой игре, любви, не делающей различий в национальностях и возрастах, наперекор запредельному количеству персонажей и вопреки высокой сложности игры, — занимал ни одну светлую голову. Ларчик, впрочем, открывается просто. Студия Project Tekken во главе с главным самураем игровой индустрии Казухиро Харадой смогла создать «файтинг для настоящих мужиков» и, что самое главное, не испортить его за прошедшие годы.

Tekken Tag Tournament 2 — вершина эволюции серии. Свыше семидесяти персонажей, отточенный до совершенства тег-режим, знакомая игровая механика, бесплатные DLC и масштабный интернет-сервис, где всегда можно найти единомышленников, — все, что нужно фанату для счастья. И не только фанату. И не только мужчине. Прописывать с вертушки в щщи может каждый.

Это понравилось Maksim Burak и еще 24117 пользователям

Assassin's creed 3

Отметки "Мне нравится": 453 658 · 52 775 обсуждают это

Мне нравится | Сообщение

Игры/Игрушки
Welcome to the Assassin's creed 3 Fan page. READ FIRST: (ITS A FAN PAGE NOT OFFICIAL) PRE ORDER AC 3 GAME (Standard Edition): http://www.amazon.com/

Подробнее

Фотографии

453 т.

Отметки "Мне нравится"

Assassins Creed

Видео

1

2 МЕСТО

Gevorg Akopyan
7 ч. назад

Мы, признаться, уже сдули пыль с верхней ступеньки нашего пьедестала почета для кожаных сапог Коннора, как неожиданно кто-то украл чемпионский титул. Подробности ждут вас на следующем развороте, а сейчас лучше поговорим о том, какую восхитительную игру про тайные заговоры, индейцев и американские треуголки сделали Ubisoft.

После исправления самых грубых ошибок первой части в Assassin's Creed 2 французы, отыскав правильную формулу, стали с удивительным упорством мучить сериал. Что еще удивительнее — при высочайшем темпе разработки они не сделали ни одной плохой игры. Вообще. Что вторая часть, что Brotherhood, что Revelations заметно эволюционировали в мелочах, демонстрировали почти настоящие города разных эпох, простой и удобный паркур, хорошую боевую систему и, что важнее всего, обладали увлекательной историей. Это, вообще говоря, редчайший, даже исключительный случай для индустрии: хороших серий много, но не каждой из них удается за три года пополниться четырьмя играми такого высокого уровня.

Поэтому, когда выяснилось, что Assassin's Creed 3 не просто хорошая, а лучшая часть серии, удивляться уже не было сил. Ubisoft выжали максимум из концепции, которую придумали еще в 2007 году. Все составные детали плотно прилегают друг к другу, а открытый мир с появлением охоты, внятной торговли, морских баталий и провинциального поместья заиграл новыми красками. По заснеженным лесам окрестных районов Бостона можно бегать и бегать, рассматривая прибрежные мельницы, лазая по деревьям и стреляя зайцев, наглухо забыв об основной сюжетной линии. А забывать не стоит. Сценаристы игры наглядно показали, как нужно работать с историческим материалом в фантастических произведениях. Assassin's Creed 3 не стесняется жонглировать главными лицами и происшествиями американской революции семнадцатого века, меняя характеры и интерпретируя события на свой лад. «Пираты Карибского моря», «Последний из могикан», технотриллер, исторический эпос, философская притча и местами по-хорошему наивное, но неизменно масштабное приключение — здесь есть элементы десятка жанров, и все работают. Assassin's Creed 3 вся такая — через не могу, на взрыд, на пределе собственных возможностей. И, кажется, именно поэтому она так цепляет.

Это фантастически красивый, шумный, атмосферный и дорогой блокбастер со сложной многоуровневой механикой и правильным сценарием. Так почему же не первое место? Дело в том, что все это было применимо еще к Assassin's Creed 2 на момент ее выхода. Сериал планомерно идет вперед уже несколько лет, а мы в «Игромании» по возможности выделяем те игры, которые сдвигают материки и меняют ландшафт вокруг. AC3, к сожалению, на такое не способна. Ну и ничего, право слово, страшного.

Мне нравится · Комментировать · Поделиться

Это понравилось Maksim Burak, Илья Янович, Ян Кузовлев и еще 28 872 пользователям

Александр Пушкарь В самом начале, когда карабкаешься по балконам в театре, тебя никто не видит! WTF?
11 ч. назад · Мне нравится

Ян Кузовлев Да, тоже не понял.
11 ч. назад · Мне нравится

Илья Янович Мне так жалко убивать бобров в игре, они такие беспомощные, даже убежать не могут =(
11 ч. назад · Мне нравится

Алексей Макаренков PUSSEH
11 ч. назад · Мне нравится

СПЕЦНОМИНАЦИИ

Мне нравится · Сообщение

Отметки "Мне нравится": 752 883 · 214 561 обсуждают это

Игры/Игрушки

Gamers around the world don't only call for new and original ideas, but great stories, deep characters, solid remakes and cool graphics as well. Here are our picks for the best of the best.

Подробнее

Golden Globe for Best TV Drama

Разочарование года

Сценарий года

Прибамбас года

Gevorg Akopyan
2 ч. назад

Golden Globe For Best TV Drama

The Walking Dead

Попытки применить сериальный формат к видеоиграм предпринимались не раз, но Telltale Games единственные сумели выстроить правильный концепт и, что не менее важно, наладить производственный процесс так, чтобы новых выпусков не приходилось ждать больше месяца.

The Walking Dead — это чистокровный сериал: непрерывное развитие персонажей, мощнейшие клиффхенгеры в конце каждой серии, жестокие эмоциональные встряски, вызванные убийством одного из полюбившихся героев. Его можно справедливо обозвать и обрубком Heavy Rain для нищих, и замаскированным PC-квестом с инвалидными задачками, но в сценарном и структурном плане игра великолепна, причем это не главное ее достоинство. Куда важнее, что авторам благодаря обычной для сегодняшнего дня системе морального выбора удалось убедительно транслировать ощущение причастности к происходящему. Не ожидали, что когда-нибудь скажем что-то такое, но перед нами лучшая ТВ-драма этого года, которая почему-то существует в формате видеоигры.

Это понравилось Ян Кузовлев и еще 102551 пользователям

Илья Янович
8 ч. назад

Разочарование года

Epic Mickey 2: The Power of Two

Честно говоря, когда мы в редакции сели выбирать провал года, нам было где размахнуться. Почти всех так или иначе расстроил Hitman: Absolution. Max Payne 3 оказался не так хорош, как нам думалось. New Super Mario Bros. 2 вообще являет собой живую иллюстрацию интернет-нытья по поводу того, что «все игры про Марио одинаковые». Даже новый Paper Mario (см. рецензионный блок) не оправдал всех надежд.

Но «победителем» стал именно сиквел Epic Mickey 2. Сразу по нескольким причинам. Во-первых, это игра Уоррена Спектора, от которого мы привыкли ждать чудес; в этот раз кредит нашего доверия был как никогда высоким, потому что над проектом работала самая большая команда разработчиков в истории. Во-вторых, первая часть Epic Mickey была невероятным экспериментом. Игра работала со сбоем, со скрипом, через не могу, но работала. Это было и приключение, и RPG, и бог знает что еще. А Epic Mickey 2 в свои лучшие (весьма немногочисленные) минуты — лишь платформер с красивыми картинками.

Это понравилось Maksim Burak и еще 34001 пользователям

Илья Янович
10 ч. назад

Сценарий года

Assassin's Creed 3

Чтобы было понятно: когда мы хвалим сценарий Assassin's Creed 3, мы говорим исключительно об истории индейца Коннора, мужчины в балахоне, с топором и (обычно) где-то высоко на дереве. Все, что касается бармена Дезмонда Майлза, интриговало разве что еще до выхода первого Assassin's Creed, когда авторы, несколькими кадрами засветив будто бы какие-то больничные лампы, делали заявку на футуристический триллер.

Футуристического триллера не получилось, зато каждый раз получается отличная историческая сага. Сам Коннор, может, не самый харизматичный или яркий герой, но все, что происходит вокруг, запоминается надолго — и престарелый негр Ахиллес, и драка во время «Бостонского чаепития», и робкий очкастый мужик Бен Франклин, и даже усатый главный злодей, неуловимо напоминающий некоторых персонажей фильма «Банды Нью-Йорка». Assassin's Creed 3 легко воспринимать как что-то среднее между хорошим романом и хорошим кино, даже если от паркура и убийств у вас уже челюсть сводит.

Это понравилось Gevorg Akopyan и еще 65994 пользователям

Алексей Макаренков
16 ч. назад

Прибамбас года

Battlefield 3: Armored Kill

На DLC-арене в 2012 году лучше всех выступили DICE, которые без особой спешки развивают свой Battlefield 3. Пока другие разработчики штампуют дополнения, которые почти никак не изменяют геймплей, BF3 планомерно захватывает плацдарм за плацдармом. Back to Karkand заставил поклонников серии ронять ностальгические слезы. Close Quarters сделал игру быстрой и стремительной, напоминающей скоростные зарубы в Call of Duty. Aftermath радикально преобразил внешний вид игры и попытался (хоть и не очень удачно) изменить тактику на некоторых картах за счет нового режима.

Но лучшим дополнением оказался Armored Kill — настоящая глобальная война, в которой есть и локальные схватки пехоты, и простор для наземной техники (чего стоят только системы залпового огня), а уж для авиации это и вовсе настоящий рай.

Это понравилось Артем Комолятов и еще 24117 пользователям

FAR CRY

Отметки "Мне нравится": 402 169 · 26 625 обсуждают это

Мне нравится | Сообщение

Игры/Игрушки

ESRB Rating: MATURE with Blood and Gore, Intense Violence, Nudity, Strong Language, Strong Sexual Content, Use of Drugs. Visit www.esrb.org for more information.

Подробнее

Фотографии

McLovin's Fate

Sweepstakes!

Far Cry 3 Video-Contest

7

1 МЕСТО

Илья Янович
9 ч. назад

Читатели со стажем наверняка знают, что в «Игромании» бывают разные игры года. Бывают игры вроде Fahrenheit, которые мы награждаем на эмоциях. Бывают колоссы вроде Half-Life 2, которые получают высшую журнальную награду просто потому, что умом и сердцем ощущаешь их сокрушительную мощь, которой нечего противопоставить. Far Cry 3 — совершенно другой пример. Мы прощаемся с седьмым видеоигровым поколением. Мы подводим итоги всему тому, что разработчики придумали и, главное, заставили работать за последние семь лет. Закрываем, простите, главу в истории.

И Far Cry 3 — это как игра-сборник всего того, что хочется отметить и отпраздновать. Максимально рациональная, математически выверенная игра года. Тут можно убивать, можно исследовать мир, можно охотиться на животных, можно сидеть в баре, можно придирчиво выбирать оружие у торговца — и все интересно. Смешно, но то же самое можно сказать и про Assassin's Creed 3, которую мы как раз условно и пометили как «игру года» во всех редакционных планах сразу после выхода. А потом оказалось, что в Far Cry 3 и убивать, и охотиться, и исследовать еще интереснее, а еще это все-таки игра-сюрприз, от которой никто ничего особенно хорошего, если честно, не ждал. Все как мы любим.

Главное достижение Far Cry 3 — это первая, кажется, игра с открытым миром, которая выстроена правильно, нигде не провисая. Конечно, у Assassin's Creed еще ко второй части была похожая победа, но это все-таки игра, построенная на контекстах. Песочница вроде бы есть, но каждое задание довольно строго привязано к какой-то конкретной механике: вот тут — стелс, вот тут — акробатика, а вот тут — простите, догонялки. Far Cry 3 же от начала до конца боевик про мужчину с автоматом, вокруг которого правильно расставили пальмы, лодочки и клетки с леопардами. Выяснилась простая, в общем-то, штука: чтобы свобода не утомляла, ее нужно аккуратно, внимательно, точечно, едва различимо ограничивать. Если поместить игрока в джунгли и дать оружие — это, конечно, весело, но если поместить игрока в такие джунгли, где его плотным кольцом окружает безумное множество заранее просчитанных и срежиссированных ситуаций, то он совершенно точно не расстанется с игрой до самого конца. Но когда вы скачете по горам со снайперской винтовкой или тихо пробираетесь во вражеский лагерь по кустам — вы, что главное, не чувствуете никаких ограничений, никакого давления, и в этом-то вся магия.

Когда-то пятое видеоигровое поколение ушло на то, чтобы научиться правильно делать 3D-игры, а шестое — на то, чтобы правильно этим опытом воспользоваться. Не нужно было ничего изобретать, нужно было просто делать круто. О том, что главный тренд седьмого поколения — сендбокс, мы пишем чуть ли не в каждом номере, и Far Cry 3 — это логичный финал всей этой семилетней истории. Восьмое поколение уже случилось, но еще не вступило в свои права: большинство игр 2013 года лишь финальный занавес. Но в новом году обязательно будут намеки на будущее, и мы уже, если честно, сгораем от нетерпения. Все хорошо, будет интересно — и спасибо, что следите за всем вместе с нами.

Мне нравится · Комментировать · Поделиться

Это понравилось Gevorg Akopyan, Георгий Добродеев, Yves Guillemot и еще 866 пользователям

Jenova Chen LOL WOT
11 ч. назад Мне нравится

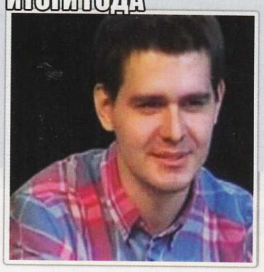
Алексей Макаренков собачки достали (
11 ч. назад Мне нравится

Kazuo Hirai Guys WE HAD A DEAL
11 ч. назад Мне нравится

Linar Fetcoolov Что, Ubisoft купила «Игроманию»?
11 ч. назад Мне нравится

Личное дело

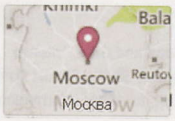
Личные хит-парады редакторов «Игромании» вы можете посмотреть на диске этого номера, а на бумаге мы дали высказаться тем, кто на видео обычно не попадает, — авторам (а также Линару Феткулову, который считает, что светить лицом в кадре — это пошлое самолюбование). Первые четыре человека, которые подняли руку, рассказывают вам, что полюбили в ушедшем году.



Антон Мухатаев

Мне нравится | Сообщение

Учился в Moscow State Linguistic University
Живет в городе Москва
Из Москва



Подробнее | Друзья | Фотографии | Карта | Отметки "Мне нравится"

Антон Мухатаев
7 мин. назад

1. Super Hexagon
2. Dishonored
3. Kid Icarus: Uprising
4. Gauge — Game
5. Far Cry 3

Этот провальный для крупнобюджетных игр год мог спасти только уход в полный минимализм. Такими стали безупречные Super Hexagon и Gauge — Game. В первой вы выбираетесь из лабиринтов шестиугольников, во второй удерживаете линию в заданных пределах; обе управляются простыми касаниями. Нет ничего проще и нет ничего сложнее. Это замечательная, необходимая терапия: прежде чем видеоигры направятся куда-то еще, хорошо бы вспомнить, ради чего все начиналось.

Kid Icarus: Uprising напоминает о другом. К тому, как управляются трехмерные игры, привыкли: левый аналог отвечает за движение, правый — за камеру, «шифт» — за стрельбу. Первая за очень много лет, Kid Icarus спрашивает: а так точно удобно? Может, есть способ лучше? И самое главное: это подходит для всех игр? В Kid Icarus, как на любом музыкальном инструменте, нужно научиться играть — это долгий и упорный труд, но он того стоит. А еще Uprising — единственная реальная причина, по которой портативные консоли нового поколения вообще стоило затевать.

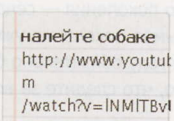
Большим издателям удавались только игры-выставки, и Dishonored преуспела в этом больше всего. В прошедшем году не было другого мира, который бы хотелось облазить весь, прочитать каждую книгу, найти каждую монету. Dishonored — игра про самоограничение, она рассматривает свободу выбора не как вседозволенность, а как ответственность, с которой не каждый может справиться. И она, и Far Cry 3 дают почувствовать себя сверхчеловеком, но если первую портит смазанная последняя треть, то вторая, превратившись из игры грязной в излишне стерильную, что-то потеряла, хотя и выбрала правильный путь.

Это понравилось Надежда Недова, Алексей Макаренков и еще 36 пользователям

Kirill Voloshin

Мне нравится | Сообщение

Живет в городе Санкт-Петербург
Всё сложно
Из Санкт-Петербург



Подробнее | Друзья | Фотографии | Карта | Заметки

Kirill Voloshin
15 мин. назад

1. The Walking Dead
2. Mass Effect 3
3. Edna & Harvey: Harvey's New Eyes
4. XCOM: Enemy Unknown
5. M&M: Duel of Champions

Индейцы майя вполне могли бы предсказать, что в 2012-м произойдет окончательный апокалипсис PC-рынка и последующий крах многих издательств и студий. Однако в итоге все обошлось, и ощущения от года хочется описать сакраментальным «Все будет хорошо!». Конечно, кризис идей еще налицо, индустрия явно погрязла в сиквелах и триквелах, но она все равно развивается, и даже в триквелах находит место для шага вперед, как это сделала Ubisoft в Far Cry 3 и Assassin's Creed 3.

Кроме того, игры взрослеют и все чаще ставят на серьезную драму. После Spec Ops она появилась даже в Black Ops 2. Но главная драма (и не только этого года!) лично для меня — это, конечно, теллтейловский сериал по мотивам The Walking Dead. Я не помню, чтобы какая-нибудь игра превращала тебя в ту девицу, что на «Титанике» безудержно рыдает в плечо виновато оглядывающемуся кавалеру. На этом фоне даже трагедия капитана Шепарда меркнет. Хотя с учетом регулярных дополнений к лучшей именно РОЛЕВОЙ игре 2012 года он все равно остается живее всех живых.

Не помню я и того, чтобы в пределах одного года игры заставляли тебя и искренне рыдать, и искренне смеяться. Квесты от Daedalic Entertainment стали лучшим (даже лучше бурбона!) средством от депрессии, а их Edna & Harvey: Harvey's New Eyes — главным генератором веселых цитат для готичных девушек в социальных сетях. Нашлось место и пятиминутке ностальгии. XCOM: Enemy Unknown так изящно и грамотно переформатировали и упростили, что игра сохранила все лучшее, а местами, вот уж парадокс, оказалась даже сложнее и целостнее первоисточника.

Наконец, минувший год ознаменовался решительной и беспощадной победой «фритуплея» над абонентской платой в MMO. При этом, как оказалось, не все условно-бесплатные игры хочется выбросить на помойку через пару часов после знакомства. Более того, коллекционная карточная Might and Magic: Duel of Champions стала для меня главным таймкиллером года, затянув так, что заброшенным оказался даже Far Cry 3 со своими свиньями и овцами.

Это понравилось Mike Karasev, Илья Янович и еще 36 пользователям

Ян Кузовлев

Мне нравится | Сообщение

Изучал Теория и практика межкультурной коммуникации в МГППУ
День рождения: 12 декабря 1989 г.
Мужской

Подробнее

Друзья 52

Фотографии

Отметки "Мне нравится"

Ян Кузовлев
19 мин. назад

1. Mass Effect 3
2. The Walking Dead
3. Far Cry 3
4. Torchlight 2
5. Dragon's Dogma

Так уж вышло, что видеоигр в этом году было много, а выделить из них несколько и составить из этого более-менее вменяемый топ совсем не получается. Мне вот понравилось гораздо больше, чем десять игр, а уж выбрать пять самых-самых — невыносимо сложное занятие. Главная проблема любого топа заключается в том, что всегда найдутся недовольные. Сначала мне хотелось покритиковать выбор некоторых моих коллег, да так, чтобы меня возненавидели на несколько месяцев вперед (Dishonored — глубокая и умная игра, в Call of Duty: Black Ops 2 — идеальный злодей?), но лучше просто оставлю всем пожелание на 2013 год.

Попробуйте сесть за то, к чему в жизни бы не подошли. Понимаю, иногда кажется, что никакой надежды нет и вообще это крайне неприятное занятие. Когда я в редакции играл в превью-версию Dragon's Dogma, то хотелось выключить телевизор и больше никогда не подходить к консоли — настолько ужасным было первое впечатление. Спустя некоторое время от игры было не оторваться. Не самая лучшая (и где-то откровенно идиотская) Lollipop Chainsaw обеспечила мне хорошее настроение на целую неделю. В конце концов, играть стоит ради тех моментов, которые вас удивляют и вызывают эмоции в процессе. Я уверен, что каждый из вас сможет рассказать похожую историю. Главное, друзья, не делайте при этом серьезное лицо и не рассуждайте скучно про игры как искусство.

И для отчетности, конечно. За бортом оказались прекрасные диалоги в Binary Domain, идея с развитием персонажа в Spec Ops: The Line и пикник состоятельных читателей журнала «Афиша» в Forza Horizon. В топ же я выбрал Mass Effect 3 за смелый грустный финал, The Walking Dead за сопереживание персонажам, Far Cry 3 за Die Antwoord на дискотеке, Dragon's Dogma за обманчивые первые впечатления и Torchlight 2 — потому, что вот такой вот он я.

Это понравилось Linar Fetcoolov, Алексей Макаренков и еще 23 пользователям

Linar Fetcoolov

Мне нравится | Сообщение

Прошлый работодатель: Igromania Magazine
Мужской

Подробнее

Друзья 216

Фотографии

Отметки "Мне нравится"

Подписки

2

Linar Fetcoolov
23 мин. назад

1. Journey
2. Dishonored
3. Far Cry 3
4. Thirty Flights of Loving
5. Worms Revolution

В плане художественной ценности, на мой взгляд, уже несколько лет не было игры, которую можно было бы сопоставить с Journey; в моем топе она лидирует с большим отрывом. Все очень просто — в ней есть повествование. Как мне кажется, немногие игры могут похвастаться тем же: то, что традиционно принято называть сюжетом, чаще всего является вторичным набором банальностей, болтающихся где-то на периферии геймплея. Вторая причина, по которой я выбираю Journey, еще более субъективная — это короткая игра. Как мне кажется, играм давно пора стать гораздо короче и сфокусированней, и Journey замечательно ретранслирует эту мысль.

Dishonored же занял давно пустующую фильмовую и книжную нишу нового приключения. Последние пять лет все развлекательные произведения, которые я видел, были повторением пройденного. Лицензированные персонажи, старые сюжеты — что-то новое отыскать сложно. А Dishonored, по сути, это такой фильм Тима Бертона, которого никогда не было, — яркая, выразительная, страшная сказка.

Far Cry 3 — великолепный пример созревшей идеи. То, что не получилось у Ubisoft Montreal с первого раза, вышло на второй попытке, через четыре года. Редкий пример работающего сендбокс-боевика, в котором все системы безболезненно сосуществуют, а не наскакивают друг на друга, ломая общее впечатление.

Про Thirty Flights of Loving вы, может, и не слышали никогда, а это история неудавшегося ограбления, рассказанная за пять минут без единого слова. Как и Journey, эта короткая инди-зарисовка очерчивает важные проблемы интерактивного повествования. О том, что по отношению к играм применим термин «короткий монтаж», до Thirty Flights of Loving я лично не задумывался.

Ну и черви. Я очень люблю Worms, а в Revolution привычную формулу наконец-то разбавили действительно новыми переменными. Динамическая вода и классы червей — отличные нововведения; жаль только, что карты остались маленькими, душащими потенциал.

Это понравилось Артем Комолятов и еще 16 пользователям

Антон Мухатаев

КЛЮЧ НА СТАРТ

Какими силами запускались картриджевые приставки прошлого

Начались продажи Wii U, первой домашней системы восьмого поколения, а через год новую платформу запустит как минимум еще одна компания. «Игромания» подготовила невероятно масштабный обзор новой консоли Nintendo (читайте далее по течению), а в дополнение к этому мы решили познакомить вас с самыми интересными и значимыми запусками приставок в истории, чтобы вам было с чем сравнивать. Материал символично разделен на две части: в этом номере разговор пойдет о консолях с играми на картриджах, а в одном из ближайших — на дисках. Но, по сути, это две разные статьи, посвященные двум совершенно разным эпохам.

В материале используются данные о запуске консолей в США — крупнейшем и самом показательном игровом рынке, на котором, с одной стороны, никогда ничего не выпускали слишком рано и без должной подготовки (как в Японии), с другой, там ничего и никогда не запаздывало слишком сильно (как в Европе). В скобках, рядом с ценой консоли на запуске, мы указали цену с учетом инфляции: это особо актуально для старых платформ, относительно низкая цена на них по сегодняшним меркам не должна сбивать вас с толку. В скобках, рядом с продажами консоли по всему миру, мы обозначили самую продаваемую игру и тираж, которым она разошлась (если такие данные есть). Консоль NeoGeo в список не попала, потому что изначально не рассчитывалась на розницу: как таковой линейки запуска у нее не было. Подробнее о ней вы можете прочитать в рубрике «Не одной строкой» в одном из предыдущих номеров «Игромании». Также из материала исключены некоторые малозначимые консоли с неприметательными запусками.

Вообще, линейки запуска — интересная тема, которую ретроспективно почему-то не принято обсуждать: все по понятным причинам опираются на данные по играм и продажам за весь период. Так влияет ли стартовый набор игр на успех платформы?

(c)Часть использованных изображений опубликована на портале rarityguide.com

ATARI 2600

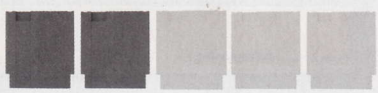
Дата выхода:
14 октября 1977 года
Цена на запуске:
$199 ($756)
Продажи по всему миру:
30 млн (Pac-Man — 7 млн)
Игр на запуске:
9
Ключевая игра запуска:
Combat

Первая популярная консоль, Atari 2600 не только вывела приставки из маргинальщины в мейнстрим, но и ввела понятие «линейки запуска» в том смысле, в котором его применяют сегодня. До нее уже появлялись консоли с играми на картриджах, но именно с выходом Atari 2600 игроки, которым надоели клоны **Pong**, начали переходить с аркадных автоматов на домашние системы.

Другие консоли того времени продавались в комплекте с несколькими играми, с тем расчетом, что ничего другого владельцу не понадобится. Atari 2600 пошла другим путем: да, вместе с ней продавалась игра (сначала — коммандо-шутер **Combat**, позже — **Pac-Man**), но ее не вшивали в железо, она шла отдельным картриджем и тем самым стала прообразом современных бандлов.

Никаких стандартов качества в 1977 году не было, зато названия игр были честными. **Air-Sea Battle** предлагала сражения ВВС с ВМС, **Basic Math** — курс арифметики для начальной школы, **Blackjack** — известную карточную игру, **Indy 500** — знаменитую гоночную серию, **Star Ship** — управление космическим кораблем, **Street Racer** — стритрейсинг, а **Video Olympics** — Олимпийские игры. Из этого ряда выделялась разве что **Surround** — клон игры **Blockade**, по сути, «змейка» на двоих. Сегодня такую подборку сложно воспринимать всерьез, потому как до уровня той же **Pitfall**, которая окончательно превратила игры в приключения, а не набор правил, любому проекту запуска было очень далеко. ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА



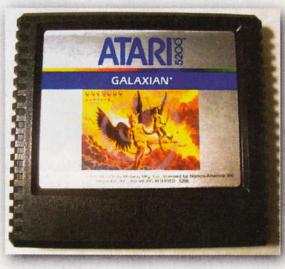
ATARI 5200

Дата выхода:
ноябрь 1982 года
Цена на запуске:
$269 ($782)
Продажи по всему миру:
1 млн
Игр на запуске:
4
Ключевая игра запуска:
Pac-Man

Первые пять лет своей жизни Atari 2600 называлась Atari VCS (сокращение от Video Computing System), и переименовали ее только с выходом Atari 5200 SuperSystem — усовершенствованной, более продвинутой консоли, которая за счет своей мощи должна была противостоять двум другим относительно известным приставкам того времени — Intellivision и ColecoVision. Этого не получилось по нескольким причинам.

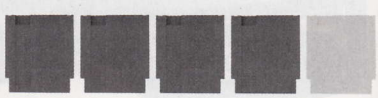
Во-первых, индустрия видеоигр в США переживала кризис: ничем не регулируемый рынок заполнили ужасные игры, из-за чего потребители потеряли к нему интерес на несколько лет. Во-вторых, были недочеты в промышленном дизайне Atari 5200 — ужасный контроллер, напоминавший телефонную трубку, и сложность производства, что стало причиной высокой цены. В-третьих, появилась конкуренция со стороны других производителей консолей и персональных компьютеров — последние все чаще использовали для игр в западных странах.

Но было у Atari 5200 большое достоинство — линейка запуска.



Ее составили всего четыре игры, зато какие: **Space Invaders** с очень удачным клоном **Galaxian**, улучшенная версия Pac-Man и **Super Breakout**, усовершенствованная версия игры, идею которой заимствовал знаменитый **Arkanoid**. Это очень показательное подтверждение того, что поддержка консоли после ее запуска куда важнее, чем поддержка на самом запуске. ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА



INTELLIVISION

Дата выхода:
1979 год
Цена на запуске:
$299 ($948)
Продажи по всему миру:
3 млн (Major League Baseball — 1 млн)
Игр на запуске:
4
Ключевая игра запуска:
Armor Battle

До того как компания **Mattel** стала дистрибьютором и производителем аксессуаров **Nintendo**, она успела выпустить свою консоль и даже отнять у Atari некоторую долю на рынке. Начав разработку на следующий год после выхода Atari 2600, Intellivision явно опоздала, хоть и хотела взять тем же, чем всегда пытаются завоевать новые рынки, — технологиями. Это чуть ли не первый пример того, что мощь консоли не определяет победителя поколения.

Очень дорогая по тем временам консоль, Intellivision была намного сильнее конкурентов во всех технических аспектах и превосходила по характеристикам Atari 2600, но максимум, чего она добилась, — это пары лет достойных продаж и выхода игр от прямых конкурентов — Atari и Coleco, что в те времена преступлением никто не считал. Кроме графики, Intellivision предлагала необычный контроллер в форме телефонной трубки, для которого вместе с играми продавались накладки, а также голосовой синтезатор — аксессуар, вышедший ближе к концу жизни консоли.

Что же до запуска, то он точно был одним из самых ужасных в истории. Высокую стартовую цену на консоль не могли оправдать электронные нарды **ABPA Backgammon**, арифметический тренажер **The Electric Company Math Fun**, карточный сборник **Las Vegas Poker & Blackjack** и средненький экшен **Armor Battle** — главная игра линейки, в которой несколько танчиков возилось вокруг трех сосен. Из-за этого Intellivision, несмотря на всю мощь, поначалу было сложно воспринимать всерьез; изменилось все только ближе к началу кризиса на американском рынке видеоигр, когда свои позиции начала сдавать Atari. ■

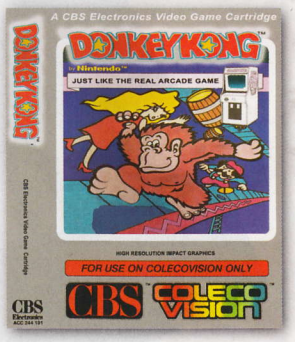
ОЦЕНКА ЗАПУСКА

COLECOVISION

Дата выхода:
август 1982 года
Цена на запуске:
$199 ($415)
Продажи по всему миру:
3 млн (Donkey Kong — 3 млн)
Игр на запуске:
12
Ключевая игра запуска:
Donkey Kong

Совсем другой консолью была ColecoVision. Не стоит думать, что это прямая наследница Intellivision. Да, названия похожи, но ее разрабатывала уже не Mattel, а **Coleco**, которая хотела покончить с лидерством Atari на рынке (чего почти и добилась). Основной упор ColecoVision делала на порты аркадных игр, которые при переносе на домашнюю платформу не теряли в качестве. Возьмите хотя бы знаменитую **Donkey Kong**, первый понастоящему успешный проект Nintendo, лучшую игру запуска ColecoVision и, как в итоге вышло, самую продаваемую — просто за счет того, что продавалась она вместе с консолью.

ColecoVision прожила недолго, но запомнилась достойной для 1982 года линейкой игр на запуске. Кроме Donkey Kong и карточных коллекций, здесь было на что посмотреть: из тех игр, что не были портами с автоматов (а таких, если честно, не так уж много), запоминался почти образцовый для того времени платформер **Smurf: Rescue in Gargamel's Castle** — правильно, про смурфиков. В то же время с аркадными играми выходило интереснее, многие из них сначала стали популярными на Coleco-Vision, а уже потом стали приносить большой доход в аркадной версии. Это прежде всего революционный сайд-скроллер **Cosmic Avenger** и первый в истории платформер **Space Panic**. Но не стоит забывать и о просто удачных портах, появившихся на запуске, — шутеры **Carnival**, **Space Fury** и **Zaxxon**, клоны **Pac-Man Lady Bug** и **Mouse Trap**, dungeon crawler **Venture** и гонки **Turbo**. Все очень простое, но милое. ■



ОЦЕНКА ЗАПУСКА

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Дата выхода:
18 октября 1985 года
Цена на запуске:
$199 ($426)
Продажи по всему миру:
61,91 млн
(Super Mario Bros. — 40,23 млн)
Игр на запуске: *18*
Ключевая игра запуска:
Super Mario Bros.

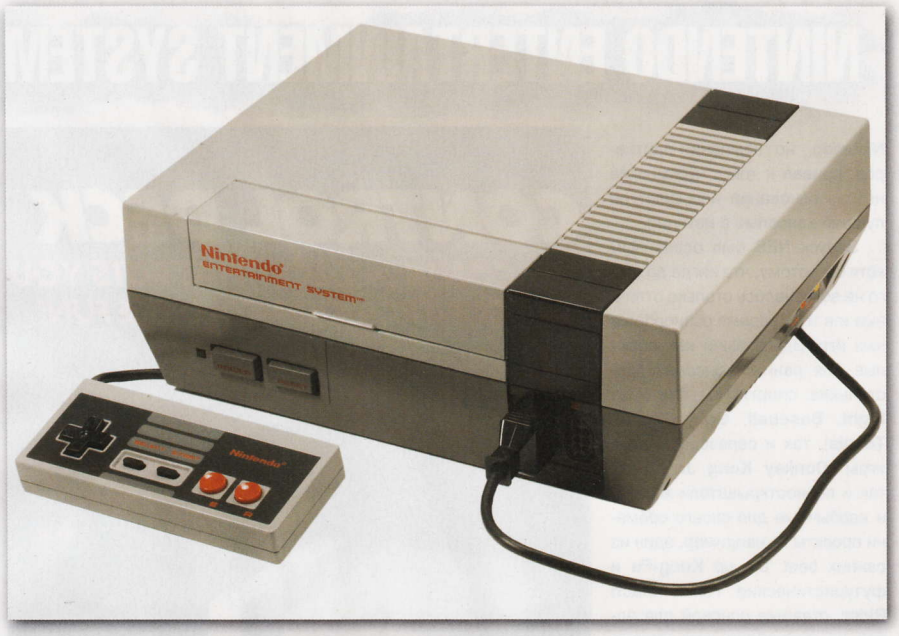
Можно долго рассказывать про то, как важен был запуск первой большой консоли Nintendo для всей индустрии. Когда американское отделение компании предлагало свою новую консоль розничным сетям перед запуском в 1985 году, представителей ретейлеров настырность Nintendo ставила в тупик. Они еще очень хорошо помнили крах рынка видеоигр и относились к нему настороженно, считая, что мода на приставки уже не вернется, — хотя отказываться от консоли все равно не стали. А после того, как тестовые продажи в нескольких сетях показали, что продукт пользуется спросом, опасаться и вовсе перестали, сразу забыв о том, что всего несколько лет назад пережили консоли Atari и Coleco.

Для Nintendo это был первый большой выход в люди. До этого компания уже выпускала свои консоли, но основной доход ей все равно приносили игры на автоматах и порты с них на приставки конкурентов. Выход NES пришелся на тот момент, когда персональные компьютеры уже начали появляться у американского среднего класса, но еще не сформировались в полноценные игровые платформы. NES их в этом качестве легко превзошла — по библиотеке, по контроллеру, на котором впервые появился такой удобный способ навигации, как крестовина, по самым разным аксессуарам, по доступной для большинства цене на саму систему и игры для нее.

NES не только вытащила консольную индустрию из кризиса, но и задала новые стандарты во всем — и в линейке запуска, и в том, как приставку поддерживали сторонние разработчики на всем протяжении ее существования. Введя лицензирование, Nintendo избежала проблемы предшественников, которые зачастую страдали от низкого качества игр, что било в том числе по репутации платформодержателя. Именно высокий уровень игр не только самой Nintendo, но компаний-партнеров, привел к тому, что многие не без оснований называют ее лучшей консолью в истории.

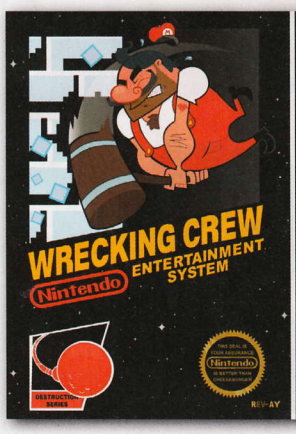
Запуск NES был особенным хотя бы потому, что нигде до этого не встречалось столько отличных и в то же время разнообразных игр. Здесь были как обычные для ранних консолей простенькие спортивные (**10-Yard Fight**, **Baseball**, **Golf**, **Pinball**, **Tennis**), так и образовательные игры (**Donkey Kong Jr. Math**), так и первооткрыватели жанров и необычные для своего времени проекты — например, один из ранних beat 'em up **Kung-Fu** и футуристические гонки **Mach Rider**, ставшие основой для одной из важнейших игр запуска SNES — **F-Zero**. Здесь хватало необычных головоломок. Возьмите хотя бы **Clu Clu Land**, отсылки к которой постоянно встречаются в играх Nintendo, а также **Gyromite** и **Stack-Up** — две головоломки, предназначенные для аксессуара Robotic Operating Buddy, настоящего робота, который, впрочем, среди и игроков, и разработчиков сильно популярен не был.

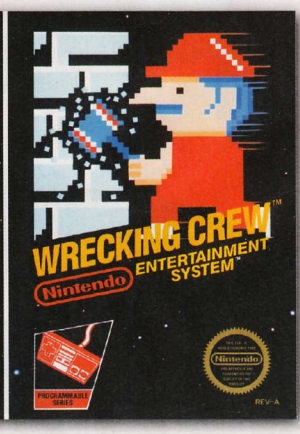
Другой знаменитый аксессуар, световой пистолет Zapper, тоже продавался на запуске. Он работал сразу в трех играх — криминальном шутере **Hogan's Alley**, вестерне **Wild Gunman** и, конечно же, знаменитой **Duck Hunt**, герои



которой (особенно безымянная смеющаяся собака) стали символами видеоигр в принципе. Для домашних консолей середины восьмидесятых световой пистолет был невероятной находкой, окончательно сближавшей ее по технологичности с аркадными автоматами. Свою любовь к инновационным контроллерам Nintendo проявляла уже тогда; не стоит забывать и то, что основной геймпад NES, каким бы обычным он ни казался сегодня, для 1985 года был чем-то выдающимся.

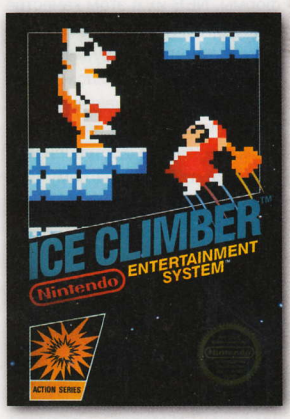
Двумя особенными играми на запуске были **Excitebike** и **Ice Climber**. Первая предлагала редкую для гонок того времени глубину — в первую очередь тем, что в этом симуляторе мотокросса было очень важно правильно использовать трамплины и рассчитывать полеты, учитывая особенности физики. Кроме того, она стала неформальным началом нишевой серии Excite, позднее в ней вышли непрямые наследники **Excite Truck** и **Excitebots** для Wii и вполне прямая **Excitebike 64**. Ice Climber была игрой другого порядка. Этот постоянно забываемый, но оттого не менее культовый платформер запомнился как одна из редких игр, о которых Nintendo периодически напоминает, но возрождать не спешит — во многом потому, что непонятно, как это возрождение могло бы выглядеть.





Другим проектом Nintendo, память о котором далеко не так долговечна, как хотелось бы, остается **Wrecking Crew**. Ее героев (между прочим, самих Марио и Луиджи) обычно знают по другим играм, но только здесь братья, вооруженные молотками, разрушали стены и все остальное, что попадалось им на пути. Удивительной особенностью Wrecking Crew было то, что ни Марио, ни Луиджи не могли прыгать, — сегодня бы такой подход вряд ли кто-то оценил, но на запуске NES братьев Марио еще толком не знали, так что никто вроде бы не удивлялся.

Из перечисленных игр уже бы получилась достойнейшая линейка, но по-настоящему на новый уровень ее вывела, само собой, **Super Mario Bros.** — самая продаваемая игра индустрии до выхода Wii Sports, самая влиятельная до появления 3D-ускорителей и еще много раз самая-самая. Оригинальная Super Mario Bros., входившая в комплект NES, заново изобрела сайд-скроллинг игры — сменила акцент с набора очков на прохождение уровней, показала, насколько точным и отзывчивым может быть управление, и дала полноценное начало самой успешной серии в истории. Без Марио видеоигры и Nintendo были бы совсем другими — и уж точно никогда бы не стали синонимами. Не говоря про то, что сам стандарт линеек запуска был бы куда более низким, чем то, что мы имеем сейчас. ■



ОЦЕНКА ЗАПУСКА

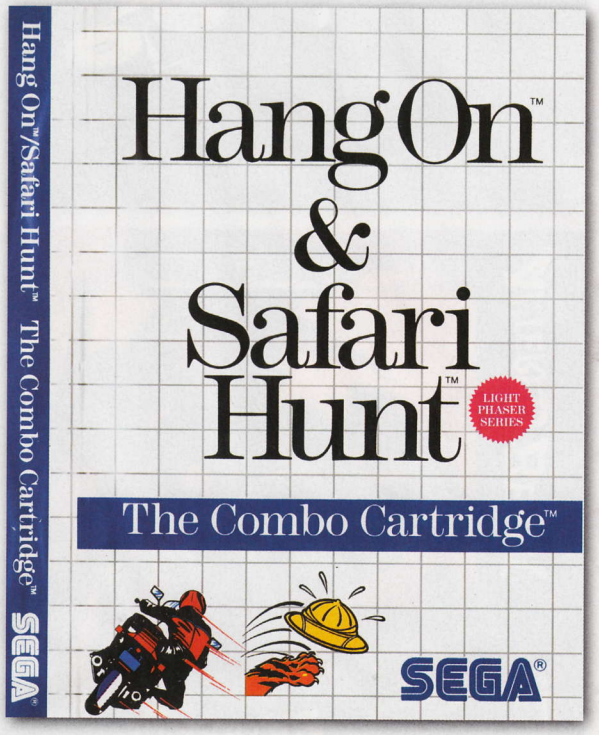
MASTER SYSTEM

Дата выхода:
июнь 1986 года
Цена на запуске:
$199 ($418)
Продажи по всему миру:
13,1 млн
(Alex Kidd in Miracle World)
Игр на запуске: *2*
Ключевая игра запуска:
Hang-On

За темпом, заданным Nintendo, SEGA явно не поспевала. Выйдя спустя год после появления NES на американском рынке, Master System не могла составить адекватную конкуренцию доминировавшей в те времена консоли, оставив за собой роль вечно догоняющего. Во многом повторилась история, разыгранная годами раньше между Atari 2600 и Intellivision: в то время как одна делала на рынке что хотела, другая довольствовалась небольшой, хоть и вполне солидной долей. Даже начинали консоли Mattel и SEGA примерно одинаково: у Master System на запуске были две игры, и ни одна из них никого не смогла заставить немедленно сменить NES на более мощную Master System. Единственным по-настоящему серьезным достижением Master System стала ее огромная популярность в Европе и Южной Америке, на некоторых местных рынках она обгоняла по популярности NES просто за счет активности местных дистрибьюторов и того, что Nintendo Европу не жаловала вплоть до выхода DS и Wii.

Всего лишь две игры на запуске Master System в США не предопределили судьбу консоли: расчет SEGA на рынки, где Nintendo не вела себя агрессивно, был планомерным и разумным. В США шансов практически не было, и во многом консоль там появилась для галочки. В чем-то она пыталась подражать NES: к примеру, на старте тоже можно было приобрести световой пистолет вместе с игрой **Safari Hunt**, откровенно напоминавшей Duck Hunt. Вместе с ней в комплекте зачастую шли схожие игры **Marksman Shooting** и **Trap Shooting** (в зависимости от региона и версии операционной системы консоли). В некоторые приставки она вообще была встроена изначально, как любили делать в начале семидесятых, — в таком случае ее сопровождал лабиринт **Snail Maze**, а иногда и главная игра запуска, **Hang-On**, о которой стоит поговорить подробнее.

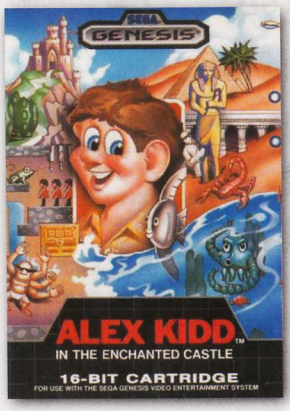
Этот мотосимулятор стал первым большим проектом Ю Судзуки, создателя **Virtua Fighter** и **Shenmue**. Изначально Hang-On была рассчитана на аркадные кабинеты, где игроки управляли мотоциклом с помощью движений тела — за почти четверть века до Kinect. Понятное дело, что из домашней версии эта возможность пропала, но она все равно отличалась замечательной графикой и проработкой трасс. Сам Судзуки во время ее разработки тратил несколько часов в день на то, чтобы кататься на своем мотоцикле; по словам создателя, именно это помогло ему сделать игру такой живой. С тех пор карьера Судзуки в подразделении SEGA AM2 пошла вверх, но Master System запомнилась всем другой игрой — платформером **Alex Kidd in Miracle World**, первым ответом SEGA на Super Mario Bros. и ранним символом компании. Возможно, появись она раньше — и расклад в третьем поколении консолей был бы немного другим. ■



ОЦЕНКА ЗАПУСКА

SEGA MEGA DRIVE (GENESIS)

Дата выхода:
14 августа 1989 года
Цена на запуске:
$189 ($352)
Продажи по всему миру:
41,9 млн
(Sonic the Hedgehog — 15 млн)
Игр на запуске: *7*
Ключевая игра запуска:
Altered Beast



Стратегия раннего старта однажды погубила SEGA, поспешившую в шестое поколение с Dreamcast. Это было оправданным риском: платформодержатель делал все так же, как и за 10 лет до этого, когда Mega Drive (известная в США как Genesis) появилась на рынке спустя всего через три года после выхода Master System и сразу на нем прочно обосновалась. Постепенно устаревавшая NES все еще была в отличном состоянии, но Mega Drive удалось захватить верхний пласт рынка. Устроив знаменитую рекламную кампанию «Genesis does what Nintendon't», компания дискредитировала своего главного конкурента в глазах подростков, которые позднее, по заверениям устроителей фокус-групп, стыдились признаваться, что у них дома есть SNES. «Взрослый» образ консоли оказался отличной находкой, адекватной для своего времени: тогда приставки еще называли «игрушками», которыми люди постарше могут интересоваться, если только впали в детство. Почти каждый мультиплатформенный проект получал на Mega Drive заведомое преимущество, которое Nintendo удалось ликвидировать лишь к концу поколения.

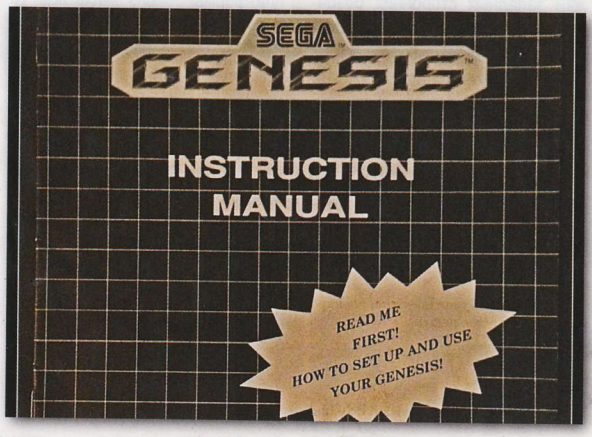
Mega Drive мы обязаны не только появлением возрастных рейтингов, но и прекрасным играм. На запуске главной особенностью консоли было то же, чем хвастали все остальные консоли восьмидесятых: порты с аркадных автоматов почти без потерь. Так, в день запуска Mega Drive появился с популярным beat 'em up **Altered Beast**, одной из самых прогрессивных игр жанра от Макото Утиды — человека, позднее создавшего **Golden Axe**. Кроме нее, еще одним удачным портом с автоматов оказался спортивный симулятор **Tommy Lasorda Baseball**.

Остальные игры запуска были либо мультиплатформой в ее лучшей версии, либо эксклюзивами SEGA. Beat 'em up **Last Battle** по праву называли худшей среди них, игра возглавляла списки самых бездарных проектов для Mega Drive с самого начала существования консоли. Все остальное было намного лучше: вертолетный экшен **Super Thunder Blade** неплохо играется и сегодня, **Alex Kidd in the Enchanted Castle** готовился уступить ведущую роль Сонику, а два достойных сиквела рельсовых шутеров — **Space Harrier 2** и **Thunder Force 2** — закрывали программу. Кстати, первый из них разрабатывал Ю Судзуки, влияние которого внутри компании продолжало расти.

На этом, казалось бы, все, но Mega Drive невозможно рассматривать в отрыве от аддонов, вышедших ближе к концу ее пребывания на рынке. Когда SNES по-настоящему набрала ход, а новые игроки на рынке вроде тех

же **Sony** и **Panasonic** начали поджимать с 3D-консолями, менеджмент SEGA стал ошибаться вновь и вновь. Несколько неудачных ходов руководства компании предопределили ее судьбу в дальнейшем. SEGA не справлялась с разработкой новой платформы из-за того, что параллельно приходилось поддерживать старые. Результатом всех этих неприятностей стало необдуманное решение: искусственно продлевая жизнь Mega Drive, платформодержатель выпустил сначала CD-надстройку для консоли, а затем и 32-битный аддон, увеличивавший ее мощь. И ладно бы это стало единственной проблемой — разработчики засомневались в планах SEGA и начали перебегать к конкурентам. Усугубляло ситуацию то, что в компании явно наметился кризис управления, несколько подразделений, разрабатывавших консоли, по сути, соперничали друг с другом, из-за чего анонс Saturn наложился прямо на выход аддона 32X.

Тем не менее на запусках обоих устройств было на что посмотреть, пусть они и не являлись отдельными консолями. Mega-CD появилась в продаже 15 октября 1992 года по цене в $299, заметно превосходившей оригинальную консоль. Вместе с ней вышло довольно много игр, которые должны были обозначить преимущество Mega-CD в мощи и объеме данных, но получалось это не совсем так, как SEGA хотелось бы. Ужасающий файтинг про инопланетян **Black Hole Assault** поражал своей беспомощностью, **Sherlock Holmes: Consulting Detective** не выделялась даже в скромном ряду игр про Шерлока Холмса, шутеры **Sol-Feace**, **Sewer Shark** и **Cobra Command** были обычными играми, которые отличала лишь поддержка полноценного видео.



Этим самым видео стартовые проекты Mega-CD больше всего и выделялись. Та же **Night Trap**, редкая для начала девяностых игра жанра survival horror, была выстроена на нем практически целиком. Не стоит забывать, что данная адвенчура была одним из самых скандальных проектов этого времени. Все дело в том, что многие элементы игры были очень уж двусмысленными: игроку предлагалось подглядывать за молодыми дамами и готовить для них ловушки в роскошном поместье, что хоть и каким-то образом вытекало из логики сюжета, но со стороны выглядело несколько подозрительно. Дело дошло до того, что в Конгрессе США прошли слушания, где обсуждали Night Trap и обвиняли ее в сексизме и потворничестве насилию. Испугавшиеся розничные сети быстро убрали игру из продажи, а потом ее и вовсе запретили. Никто ничего не потерял, кроме разработчиков, — сама игра была ужасная.

Чтобы показать вместимость CD, SEGA выпустила в день старта аддона коллекцию «4 в 1», в которую вошли **Columns**, **Golden Axe**, **The Revenge of Shinobi** и **Streets of Rage**, — подборка получилась очень неплохая, особенно если забыть на время о том, что пиратам кое-как удавалось вместить четыре игры на единственный картридж. В сборнике не хватало разве чего-нибудь совсем необычного, вроде сюрреалистического платформера **Chuck Rock**, который разработали **Core Design**, позднее создавшие **Tomb Raider**. На запуске же 32X (21 ноября 1994 года, $159) все было куда скучнее: SEGA ограничилась неплохим портом **Doom** и выпуском **Star Wars Arcade**, интересной только самым большим фанатам саги Лукаса. ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА

TURBOGRAFX-16

Дата выхода:
29 августа 1989 года
Цена на запуске:
$249 ($370)
Продажи по всему миру:
10 млн
Игр на запуске:
9
Ключевая игра запуска:
The Legendary Axe

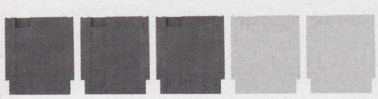
Вместе с Mega Drive на рынок США вышла первая консоль NEC PC-Engine, переименованная для западного рынка в TurboGrafx-16. С виду казалось, что никаких шансов на что-то претендовать у NEC не было. SEGA мощно начинала поколение, проводя агрессивную рекламную кампанию, нацеленную на самую активную аудиторию видеоигр того времени — подростков и молодых людей. Nintendo потихоньку готовилась к выпуску новой консоли, наслаждаясь продажами игр для NES. Казалось, что у NEC нет хотя бы теоретических шансов на то, чтобы обосноваться на рынке, но все же свою нишевую аудиторию любителей сайдскроллинг шутеров, ролевых игр и некоторых других, во многом японских развлечений она нашла.

Лишенная ощутимой поддержки западных сторонних разработчиков на протяжении всей своей жизни, TurboGrafx-16 тем не менее собрала неплохую стартовую линейку. Нашлось место заметной мультиплатформе, включавшей побывавшие на всех возможных системах шутер **R-Type** и beat 'em up **Vigilante** — спин-офф упомянутой в этом материале Kung-Fu. Но большинство игр запуска были эксклюзивами, и, к сожалению, не все такого качества, которого бы хотелось. Когда beat 'em up **China Warrior** выходил в Японии, он был заслуженно популярен благодаря отличной графике, но к релизу в США в 1989 году заметно устарел из-за выхода Altered Beast, а позднее стал входить в списки худших игр не только платформы, но и поколения. Поставляемый вместе с консолью платформер **Keith Courage in Alpha Zones** ничем особым не отличался, а пинбол **Alien Crush** в стиле «Чужих», сомнительный симулятор **Power Golf** и блеклые гонки **Victory Run** вряд ли кого-то привлекали.

Но есть в этой линейке два исключения. Первое — это экшен-RPG с говорящим названием **Dungeon Explorer**. Игра, более привычная для PC-аудитории, в окружении платформеров и beat 'em up'ов смотрелась одиноко, но делать ей скидку из-за платформы мы бы не стали — она бы и на компьютерах не затерялась. Вторым засветившимся на запуске проектом стал отличный платформер **The Legendary Axe** про доисторического мужчину, живущего среди медведей. В него мало кто играл, но это замечательная игра, которая совершенно точно заслуживает внимания любителей ретро.

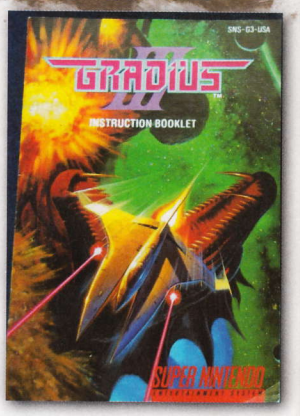
TurboGrafx, печально известная тем, что в ее стандартной версии не было второго слота для контроллера, — удивительная консоль, прожившая долгие для платформы такого масштаба 10 лет. Немного этому помог выход CD-привода, первого в истории консольной индустрии. Вместе с релизом TurboGrafx-CD появились две игры — порт Street Fighter с автоматов, известный на консоли как **Fighting Street**, и платформер **Wonder Boy 3: Monster Lair** от SEGA, также пришедший с аркад. Никаких, словом, открытий. ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА



SUPER NINTENDO ENT. SYSTEM

Дата выхода:
23 августа 1991 года
Цена на запуске:
$199 ($336)
Продажи по всему миру:
49,1 млн
(Super Mario World — 20,6 млн)
Игр на запуске: *5*
Ключевая игра запуска:
Super Mario World



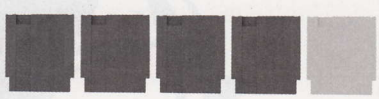
В 1991 году казалось, что SNES опаздывает на вечеринку, на которую ее никто не звал. Mega Drive и TurboGrafx были в продаже два года и чувствовали себя лучше, чем могли представить на старте поколения. Впрочем, стоило появиться SNES, как все начало потихоньку меняться. Начнем с того, что в Японии консоль стартовала невероятно: в первые часы продаж раскупили весь тираж, а правительство страны даже выпустило постановление, предписавшее отныне продавать консоли только в выходные дни (из-за старта посреди недели жизнь в некоторых районах страны встала). Приставкой даже заинтересовались члены якудза, из-за чего все отгрузки в магазины решили проводить ночью, чтобы избежать ограблений.

Весь этот шум был оправдан, линейка запуска SNES была выдающейся хотя бы тем, что в ней не было ни одной лишней игры, ни одного прокола. Само собой, в комплекте с консолью шел новый «Марио». Фанаты серии много спорят о том, насколько хороша **Super Mario World**, — кто-то называет ее лучшей двухмерной игрой про водопроводчика, другие сходятся на том, что она «просто» входит в число выдающихся. По всем параметрам обогнав предыдущие части, она продемонстрировала технические возможности SNES — более проработанную графику, улучшенный звук и детализацию уровней.

Необычным, но объяснимым ходом было появление на запуске **SimCity**. Градостроительный симулятор позволил Nintendo показать, что их консоль серьезно отличается от конкурентов и может позволить даже игры, более привычные для владельцев PC. Интересно, что характерные для PC проекты пожаловали позднее и на Nintendo 64, а потом разработчики игр для персоналок Nintendo стали игнорировать. Была на ней и игра, которую на PC обычно просто так не увидишь, — речь идет о **Gradius 3**, представительнице одной из лучших серий сайд-скроллинг шутеров.

И все же запуск SNES был бы довольно стандартным, если бы он не дал старт двум сериям — **Pilotwings** и **F-Zero**. Первая — относительно реалистичный авиасимулятор, вторая — футуристические гонки. Они были не очень похожи, но обе одинаково повлияли на имидж Nintendo. Наблюдатели со стороны не всегда о них знают, а фанаты любят и ценят. Именно поэтому они так радовались появлению **Pilotwings Resort** на запуске 3DS, именно поэтому они грустят, что Nintendo, кажется, подзабыла, что F-Zero может быть чем-то большим, чем мини-игрой из **Nintendo Land**. Каждая игра на запуске SNES была особенной, но чего-то линейке все-таки не хватало. Скорее всего, игр вроде тех, что были на Mega Drive, — простеньких экшенов, за которыми приятно проводить время, отдыхая от сложных и необычных игр. ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА



ATARI JAGUAR

Дата выхода:
1993 год
Цена на запуске:
$249 ($398)
Продажи по всему миру:
0,25 млн
Игр на запуске:
3
Ключевая игра запуска:
Raiden

Последняя настоящая консоль Atari оказалась настоящим провалом. За несколько лет пребывания на рынке Jaguar разошлась тиражом всего лишь в четверть миллиона, а многие произведенные приставки платформодержатель распродать так и не смог. Она вышла очень некстати: рассчитывая превзойти SNES, Mega Drive и 3DO технологически, Atari не предусмотрела, что конкуренты вскоре могут анонсировать свои консоли следующего поколения. Так и произошло. SEGA анонсировала Saturn, Sony приготовилась войти на рынок с PlayStation, из-за чего Jaguar не была больше интересна ни игрокам, ни разработчикам.

Усугубляло ситуацию то, что большинство заметных игр для системы были прямыми портами с PC, а редких эксклюзивов было слишком мало, чтобы привлечь хоть какую-то аудиторию. Самые крупные проекты постоянно откладывались, а руки редких владельцев консоли затекали из-за ужасного контроллера с Numpad'ом. На запуске Jaguar предлагала всего три игры — посредственный космический 3D-шутер **Cybermorph**, а также двухмерные **Trevor McFur in the Crescent Galaxy** и **Raiden**, изометрический шутер про гордый самолетик. Последний спас консоль от полного провала на старте, но сильно ей помочь не смог — кого такими играми можно было привлечь в середине девяностых? ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА

VIRTUAL BOY

Дата выхода:
14 августа 1995 года
Цена на запуске:
$179 ($262)
Продажи по всему миру:
0,25 млн
Игр на запуске:
4
Ключевая игра запуска:
Mario Tennis

Virtual Boy, единственная большая неудача Nintendo и прощальное изобретение инженера Гунпея Йокоя, остается одной из самых нелепых консолей в истории видеоигр. Громоздкая конструкция, призванная сделать только зарождавшееся в играх 3D стереоскопическим, своей цели не достигла. На бумаге идея звучала замечательно, и пресса даже некоторое время верила в перспективность технологии, но все испортила реализация. У пользователей полупортативного Virtual Boy болела голова, слезились глаза, а внешний вид игр не настолько впечатлял, чтобы это терпеть. Не помогало и то, что консоль можно было за небольшую сумму взять в аренду и лично убедиться, что покупать ее не стоит.

Все несовершенство технологии консоли отразилось и на играх, появившихся на ней в день запуска. Спортивные симуляторы с Марио — обычно отличные игры, но **Mario's Tennis** такой не назовешь из-за того, что в нее было

просто-напросто некомфортно играть. Та же история и с шутером **Red Alarm**, файтингом **Teleroboxer** и **Galactic Pinball**. Даже если в эти игры и закладывали неплохие идеи, реализовать их не получилось. Nintendo помогло то, что компания быстро сообразила, какое печальное будущее ждет платформу. Свернув лавочку и отменив анонсированные на Virtual Boy игры, она перебросила все ресурсы на Nintendo 64, тем самым сделав правильный выбор. ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА

NINTENDO 64

Дата выхода:
26 сентября 1996 года
Цена на запуске:
$199 ($292)
Продажи по всему миру:
32,9 млн
(Super Mario 64 — 11,62 млн)
Игр на запуске: *2*
Ключевая игра запуска:
Super Mario 64

Выпустив новую систему, Nintendo не смогла расстаться с имиджем, который ей навязала в прошлом поколении SEGA. Та уже угрозу не представляла, но на ее место подтянулась Sony — и подтянулась так, что оттеснила всех остальных. Агрессивная политика, нацеленная на сторонних разработчиков, дала свой эффект. Почти все они покинули Nintendo, которая тогда очень жестко относилась к лицензированию и требовала с разработчиков внушительные финансовые гарантии. Sony предложила другую политику: свободный доступ на рынок, минимум ограничений и бюрократической возни. Западные разработчики такой подход сразу оценили и дружно перешли на молодую платформу — туда же последовали и японские, даже когда-то безумно преданные Nintendo **Capcom** и **Square**. Вот и получилось, что Nintendo осталась почти ни с чем, да и провал Virtual Boy сильно помешал как следует подготовиться к запуску.

Другой проблемой стали технические характеристики. Несмотря на значительное превосходство Nintendo 64 в производительности, возможное благодаря тому, что консоль появилась в продаже позже конкурентов (как и SNES), некоторые технические ограничения помешали системе завоевать более серьезную долю на рынке. Многие обвиняют в этом картриджи. Да, из-за любви к быстрым загрузкам Nintendo в том поколении серьезно пострадала, но ключевой уязвимостью была скорее проблема хранения текстур. Места на них в памяти консоли не хватало, из-за чего многие игры выглядели не так хорошо, как могли бы, и в разработке масштабных проектов возникали трудности. Были и те, кто из-за этого просто отказывался портировать свои игры на консоль, не говоря уж про создателей проектов с большим количеством видео, которое на картридже поместиться не могло.

Лучшие игры на платформе выпустила сама Nintendo, и уже запуск отчетливо показал, что это был один из самых лучших периодов в истории компании. Понятное дело, что игр было мало (в первый день всего две), но... какие это были игры! Если **Pilotwings 64** еще кто-то может свести к простой демонстрации технической мощи консоли (что было не совсем так), то такой влиятельной игры, как **Super Mario 64**, линейки запуска консолей с тех пор не знали — если не считать **Halo: Combat Evolved**. Nintendo 64 была первой консолью с аналоговым стиком и показала, насколько удобнее он крестовины для перемещения в трехмерном мире. Не говоря уж о том, что сама по себе Super Mario 64 была восхитительной игрой с роскошным дизайном уровней и идеями, влияние которых вышло далеко за пределы платформеров. Статус консоли единичных шедевров окончательно закрепился за Nintendo 64 с выходом **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Хорошие игры выходили на ней нечасто, но если уж выходили, то это были непременно игры выдающиеся. ■

ОЦЕНКА ЗАПУСКА

Хау ду U ду?

Wii U — первая домашняя консоль за последние шесть лет и самое важное видеоигровое событие 2012 года. Илья Янович и Антон Мухатаев, которые легко отличают усы Марио от усов Луиджи и могут с ходу перечислить всех персонажей серии Super Smash Bros., познакомились с системой, поиграли в игры и во всех подробностях рассказывают об этом вам на протяжении двух с лишним десятков страниц. Вас ждет один из самых масштабных обзоров новой системы от Nintendo.

Первый из восьмых

Что собой представляет дебютная консоль нового поколения

Если вы хотя бы раз в жизни покупали консоль, особенно на старте, то прекрасно понимаете, что на первых порах не так уж важно, много ли на ней игр. Какое-то время ей просто приятно пользоваться — изучать меню, держать в руках контроллер, пробовать новые функции. Консолей **Nintendo** это давно уже касается в первую очередь, и Wii U тут не исключение: по нашим собственным наблюдениям, даже те, кому система в общем и целом не слишком интересна, хотят как минимум подержать в руках GamePad.

Конечно, покупать новую платформу только ради того, чтобы повертеть ее и побаловаться, глупо, но Wii U, так или иначе, очень приятно пользоваться. Даже доставать ее из коробки после покупки — волнительный ритуал.

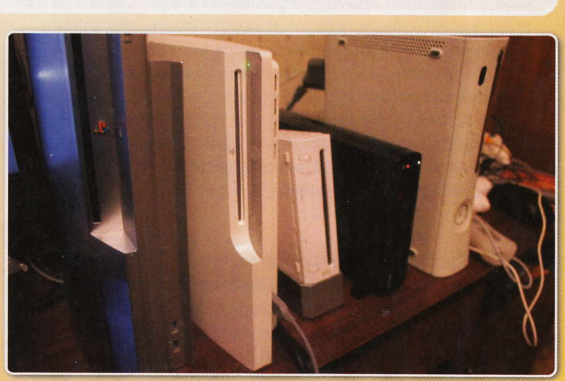
Номер люкс

Как вы наверняка уже знаете, Wii U продается в двух комплектациях — Basic-версии и Premium-версии. Первый вариант, бедный, стоит около 13 тысяч рублей, в него входит сама приставка, GamePad, кабель HDMI и зарядка для контроллера. За второй вариант, посолиднее, просят уже 15 тысяч, но оно того стоит: помимо всего вышеперечисленного, в коробке вы найдете диск с Nintendo Land, ножки-подставки для консоли (только с ними ее можно установить вертикально), подставку для контроллера, кредл для его зарядки и сенсорную панель Wii. Кроме того, в базовом комплекте у консоли лишь 8 гигабайт флэш-памяти, а в премиум-версии — 32 гигабайта. Вам, скорее всего, все равно понадобится подключать внешний жесткий диск (особенно если вы собираетесь покупать цифровые копии игр), но 32 гигабайт на первое время все же должно хватить.

Если честно, нет абсолютно никакого смысла покупать дешевый комплект. Во-первых, разницу в две тысячи компенсирует одна только **Nintendo Land**, которая примерно столько и стоит (а вам совершенно точно нужна эта игра, см. «Центр внимания» дальше). Во-вторых, в вертикальном положении приставка смотрится гораздо круче, а докупить ножки отдельно пока нельзя. В-третьих, премиум-консоль — черная, как и ее GamePad, а черный цвет идет Wii U все-таки больше, чем белый.

Есть еще лимитированный бандл, где вместо Nintendo Land лежит **ZombiU**, а ко всему премиум-набору добавили еще и Pro Controller, более привычный геймпад, который в некоторых играх может заменить вам контроллер-планшет,

Коробка с Wii U легкая и небольших размеров, что, наверное, обрадовало транспортных логистов.



Консоль (на фото — черная) немногим крупнее оригинальной Wii, а в сравнении с первыми моделями PS3 и Xbox 360 она и вовсе кажется крошечной.

Pro Controller, как и GamePad, глянцевый. Пыль и отпечатки он собирает в момент.

Оригинальный Pro Controller удобный, но выглядит скучно. Сторонние производители предлагают вот такую модель, стилизованную под геймпад SNES.

а в некоторых — дополнить его. Но найти такой комплект сложно, да и оно того, в общем-то, не стоит: просят за него на две или две с половиной тысячи больше, чем за Premium, ценник на Pro Controller примерно такой же (а кое-где и ниже).

Невероятное открытие

Когда вы впервые подключаете приставку, она просит скачать обновление системы, по поводу которого в первые дни после американского запуска Wii U в интернете развернулась настоящая драма. Мол, качать нужно пять гигабайт, скорость ужасно низкая, а если вдруг интернет-соединение прервется, приставка превратится в кирпич. Спешим развеять все мифы. На самом деле весит апдейт всего лишь гигабайт, качается он быстро (сейчас, конечно; вполне вероятно, в дни американского и европейского запуска нагрузка на сервера и правда была запредельной), а разрыв интернет-соединения ничего плохого вашей приставке не сделает — этот слух распространил какой-то буйный обитатель одного из западных форумов, который во время апдейта выдернул консоль из розетки. Более того, Wii U поддерживает докачку файлов, так что если интернет и правда забарахлил, то загрузка начнется с того самого места, где и остановилась.

Но вот все меню консоли действительно работают жутко медленно, каждое приложение открывается секунд по десять, причем иногда система и вовсе тормозит на ровном месте. Один раз она зависла у нас во время загрузки YouTube-приложения и дважды потеряла синхронизацию с контроллером во время проигрывания видео. Само YouTube-приложение пока, кстати, тоже поразительно неудобное. Лучше пользоваться сервисом через браузер, он как раз работает прекрасно — очень быстрый и интуитивный.

Причем игр эти тормоза не касаются, там все загружается очень быстро. Надеемся, так же быстро будет работать и вся операционная система после одного-двух обновлений, потому что в целом оболочка прекрасная — красивая, понятная, приятная, с расслабляющей музыкой.

Моя вселенная

Wii U незаслуженно ругают за то, что это не консоль следующего поколения. И хотя подобное обвинение абсурдно само по себе (номер поколения зависит не от мощи, а от времени появления), критикам, которые ни разу не держали GamePad в руках, неплохо бы взглянуть на Miiverse, встроенную в Wii U социальную сеть для игроков. Она представляет собой нечто среднее между Facebook, Twitter и игровым форумом, только без троллей и флейма: все сообщения, не прошедшие цензуру модераторов Nintendo (пока что — довольно адекватную), удаляются. Каждой игре посвящен форум, где отображаются сообщения всех участников. По каждому можно развернуть отдельную дискуссию в комментариях или ограничиваться нажатием «Yeah!» — аналогом «Мне нравится» из соцсетей. Лимит сообщения — 100 знаков, его можно помечать тегом «спойлер», чтобы спокойно обсуждать какие-то сюжетные моменты. Есть возможность не только писать текст, но и рисовать стилусом — в Miiverse уже полно маленьких шедевров от местных художников. Если ваш лимит на 100 друзей исчерпан, вы можете начать «фоллоувить» пользователей как в Twitter.

Как работает Miiverse, видно уже в главном меню консоли. Вокруг иконок разных игр и приложений (в том числе тех, которых у вас нет) собираются разные Mii, сообщения которых отображаются в случайном порядке. Для Nintendo это своеобразный способ рекламы игр, и надо сказать, довольно перспективный — как еще лучше донести до своих фанатов, что, кроме игр Nintendo, есть и много других замечательных? В играх Miiverse используется по-разному: в Nintendo Land чужие Mii приходят к вам в парк, в **New Super Mario Bros. U** показываются советы по каждому из уровней и впечатления игроков, а в ZombiU от других игроков остаются надписи на стенах, порой очень забавные. Кроме того, Miiverse — неплохой способ оценивать популярность игры во всем мире без всяких чартов NPD и Media Create: по каждой игре можно увидеть общее число участников сообщества. Статистика показывает, что популярнее всего на запуске эксклюзивы Nintendo Land, New Super Mario Bros. U и ZombiU — именно в таком порядке.

Miiverse — замечательный сервис хотя бы потому, что им будет интересно пользоваться, даже особо ни во что не играя. Если модераторы не станут со временем зверствовать, могут образоваться интересные публичные дискуссии и даже флэшмобы. Консоль хочется включать каждый день, чтобы посмотреть, что там нового в сообществах, посвященных любимым играм. Пока что это неплохой способ подцепить пользователей на первые несколько месяцев, учитывая, что много хороших игр ждать пока не приходится. Но Nintendo нужно продолжать развивать свою социальную сеть, иначе даже такая светлая идея может приесться — или, как вариант, конкуренты реализуют ее в лучшем виде.

Забавный факт: в Nintendo, осознав, что западные игроки, в отличие от японских, очень любят рисовать пенисы, создали для Miiverse специальный фаллический фильтр, который блокирует любой рисунок, хотя бы отдаленно напоминающий половой член. Как стало известно из интервью цикла Iwata Asks, его тестирование заняло недели — дело в

Площадь WaraWara Plaza по умолчанию отображается на телевизоре, но переносится на экран контроллера нажатием одной кнопки.

Помимо прочего, GamePad синхронизируется с вашим телевизором и может выступать обычным пультом.

Благодаря выступу на задней части, GamePad лежит в руках как влитой.

том, что сначала программисты Nintendo не оценили изобретательности человеческого воображения в обходе цензуры и предложенный вариант фильтра зачастую не работал. Усовершенствовав, его дали проверить руководству. Оно осталось довольно и судебных исков от родителей теперь боится чуть меньше, хотя есть и свои неудобства. Так, один из пользователей нарисовал Самус из **Metroid**, стреляющую из бластера. Его изображение фильтр не прошло — догадайтесь почему.

Руки не помнят

И главное — GamePad. Для начала нельзя не повторить то, о чем мы уже писали, когда знакомились с консолью на выставках: контроллер не такой большой и не такой тяжелый, как может показаться со стороны. Лежит в руках он идеально, очень приятный на ощупь, пальцы легко скользят от аналогов до крестовины и кнопок. Поначалу смущает только то, что курки тут цифровые, степень нажатия регулировать нельзя. Но в шутерах никакого дискомфорта от этого не испытываешь, хотя с гонками, конечно, будет сложнее. Единственное, к чему действительно нужно привыкнуть, так это к чувствительности стиков, но это касается абсолютно всех новых и незнакомых геймпадов.

Заявленное время работы GamePad — от трех до пяти часов. По нашим собственным ощущениям, реальные показатели все же ближе к пяти, но этого все равно очень мало (не в пример Pro Controller, который у нас *до сих пор не разрядился*). Проблема легко решается, если у вас есть розетка где-то неподалеку от дивана или кресла, на котором вы играете, — заряжается контроллер от сети, у него свой собственный блок питания. Но если возможности одновременно заряжать и играть у вас нет, то нужно внимательно следить за батареей, особенно если вы задумали вечеринку с Nintendo Land.

■■■

Обычно консоли на старте покупают только фанаты, но Wii U — приставка, которой хочется пользоваться уже сейчас. Если вы изголодались по новым игровым ощущениям, купить ее нужно немедленно: конкуренты будут хорошо если к концу года и вряд ли предложат что-то, помимо мощных процессоров и видеокарт. ■

NINTENDO LAND

Игра в паровозик

Это не **Wii Sports**. Nintendo Land, хоть и совпадает по формальным признакам с главной игрой седьмого поколения консолей, совсем о другом. Если Wii Sports любой понимал сразу, то Nintendo Land приходится себя объяснять. Ее цель не в том, чтобы люди, никогда не державшие в руках контроллер, начали играть в видеоигры, а в том, чтобы уже знакомые с Wii Sports наконец-то перешли на новый уровень. Тем самым она продолжает линию не **Wii Fit** и **Brain Training**, а **New Super Mario Bros.** и **Mario Kart**. По-видимому, пока Nintendo не посвятит хотя бы часть казуальной аудитории в своих фанатиков, она не успокоится.

Вы прибываете в парк аттракционов, где каждый из них — мини-игра, посвященная какой-то серии Nintendo и как-нибудь по-хитрому использующая возможности GamePad. На аттракционах вы зарабатываете монетки, которые потом тратите в игровом автомате, где можно выиграть трофеи для вашего парка и разблокировать новые мелодии. В ваш парк приходят Mii других владельцев Wii U, использующих сервис Miiverse, — можно проходить мимо них, читать сообщения и добавлять понравившихся в друзья. А теперь давайте подробнее остановимся на каждом из представленных в Nintendo Land аттракционов.

Тут очень важно командное взаимодействие — без него стражи всех быстро перехватают.

Animal Crossing: Sweet Day

Число игроков: 2-5

Состояние серии: В Японии совсем недавно вышла **Animal Crossing: New Leaf**. Игра добилась невероятного успеха, добравшись за несколько недель до двух миллионов проданных копий, что таким играм, как **Monster Hunter Tri G** и **Mario Kart 7** не удалось даже за год с лишним. Безумная популярность на родине вряд ли переведется в аналогичный успех в западных странах, но там Animal Crossing тоже любят. Учитывая, что это первая игра со времен дебюта на GameCube, вносящая серьезные улучшения, хочется надеяться, что и в следующих частях Nintendo постарается не делать новые версии на 90% идентичными старым.

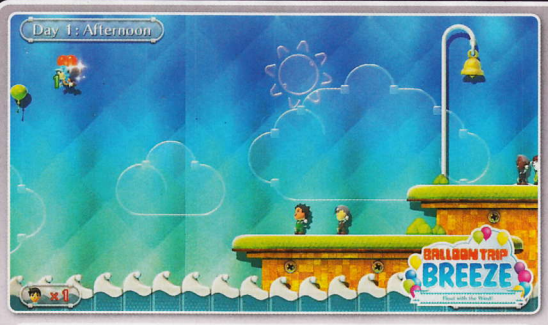
Правила игры: Игроки бегают по саду, сталкивают яблоки с деревьев и объедаются ими. Человек, держащий GamePad в руках, управляет двумя стражами, которые должны поймать желающих обворовать яблони. Для того чтобы фрукты падали, нужно вставать на кнопки перед деревьями, причем во многих случаях — одновременно с другими участниками.

Впечатления: Игроку с GamePad достаточно более-менее удачно владеть аналогами, в то время как от прячущихся игроков требуется действовать сообща. Если вы не договорились, куда и как вставать, полакомиться не выйдет. Как и многие другие многопользовательские игры коллекции,

Двое охотников управляются аналогами. Чтобы поймать всех, нужно быстро соображать.

Sweet Day прекрасно работает на тот кооперативный элемент, от которого мы отвыкли: переговариваться друг с другом не через хедсет, а вживую, понимая, что противник тебя прекрасно слышит. Желательно найти пять человек для игры — вдвоем и втроем все не так интересно.

Рейтинг: ★★★★☆



Обращаться к GamePad в Balloon Trip Breeze приходится редко.

Смена времени суток немного изменяет антураж, но не содержание.

Balloon Trip Breeze

Число игроков: 1

Состояние серии: Balloon Trip Breeze — одна из немногих мини-игр Nintendo Land, отсылающих к совсем древним временам. Она относится к единоличной **Balloon Fight** — игре с аркад, оперативно переехавшей на NES и ставшую там довольно популярной. Больше Nintendo обращаться к ней никогда не приходилось, и удивительного в этом ничего нет.

Правила игры: Персонажем вы управляете с помощью стилуса. Простыми движениями он, парящий на воздушных шариках, скользит из одной точки уровня в другую. Ваша задача — собирать шарики и попутно отбиваться от врагов, а также избегать колючек. На большом экране вы видите всю картину, а на GamePad — область, где летит персонаж, с приближением. Это полезно, когда на вас нападают, но большую часть времени вы вряд ли будете смотреть на контроллер — слишком много всего происходит вокруг, слишком мало времени вам дается, чтобы собрать предметы, да и с летающими врагами разбираться вблизи необязательно.

Впечатления: Одна из простейших игр довольно сильно увлекает, но назвать ее совсем удачной не получается. В какой-то степени Balloon Trip Breeze кажется игрой для мобильников, непонятным образом оказавшейся на домашней приставке, — пожалуй, для Nintendo Land она просто слишком незамысловата и никакого сверхнеобычного способа применения GamePad не предлагает. Зато наверняка понравится детям и начинающим игрокам; в этом плане ее доступность скорее достоинство, чем недостаток.

Рейтинг: ★★☆☆☆

Чтобы избежать столкновений, лучше смотреть на GamePad.

Какие-то элементы культовой серии здесь есть, но это все равно не то, что ждут фанаты.

Captain Falcon's Twister Race

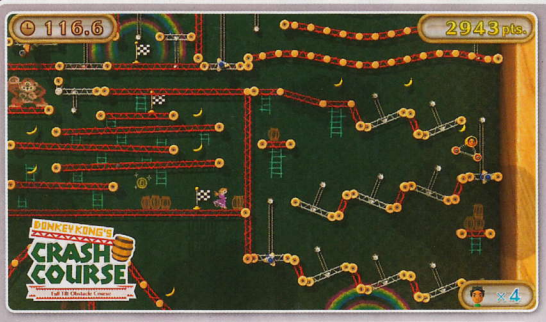
Число игроков: 1

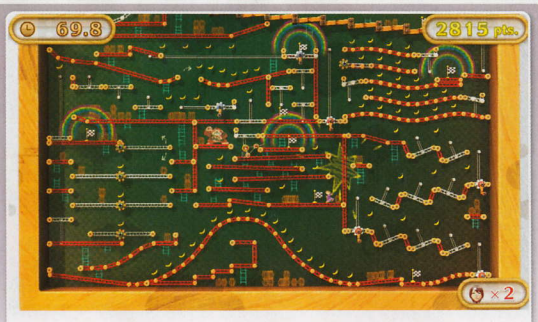
Состояние серии: Основателя жанра футуристических гонок по-прежнему помнят: со времен выхода **F-Zero GX** на GameCube новую часть просят выпустить на каждой платформе Nintendo, но пока как-то не получается. Казалось бы, стереоскопическое 3D и переход в HD — хорошие поводы об этом задуматься, но анонса от Nintendo пока не последовало. Впрочем, включение этой мини-игры должно быть хорошим знаком для любящих серию: по крайней мере, Nintendo, увлекшись более казуальными играми, о ней не забыла.

Правила игры: Вы управляете футуристическим болидом, обязательно вписываясь в каждый поворот и избегая раскиданного по трассе мусора. Рулить приходится необычно: за смену направления отвечают гироскопы GamePad, отслеживающие, насколько сильно наклонен контроллер в нужную сторону. На нем же видна и аскетичная двухмерная карта, позволяющая не падать с трассы. Каждый ее участок нужно проходить за отведенное время, а переключать взгляд на телевизор игра предлагает только в тоннелях.

Впечатления: Для тех, кто помнит F-Zero, это скорее издевательство, чем намек на продолжение, но мини-игра из Twister Race получается неплохая. Если отбросить в сторону довольно странную идею лишать нас удовольствия смотреть на происходящее в 3D, то выходит солидная гонка, которая управляется очень точно. Болид чувствует малейшее покачивание GamePad, а вписываться в изгибы трассы с помощью него — одно удовольствие. Другое дело, что какого бы то ни было развития этих идей Twister Race не предлагает, — но и на том спасибо.

Рейтинг: ★★★☆☆





В приближении этапы выглядят еще более замысловато.

Большое изображение на телевизоре скорее только пугает и сбивает с толку.

Donkey Kong's Crash Course

Число игроков: 1

Состояние серии: Несмотря на то, что Донки-Конг стал первым значимым символом Nintendo и оставался одним из самых известных игровых персонажей, руководство Nintendo показательно обходило его вниманием много лет. Прекрасная игра **Donkey Kong Jungle Beat** для GameCube, созданная людьми, позднее разработавшими **Super Mario Galaxy**, была скорее исключением: ни одного из героев компании не игнорировали так же незаслуженно, как Донки-Конга. Его время наконец-то наступило с выходом **Donkey Kong Country Returns** от **Retro Studios**, игра оказалась не только отличным платформером, но и явным доказательством того, что заметные игровые герои со временем только молодеют.

Правила игры: С помощью гироскопов GamePad вы управляете тележкой, которой нужно собрать все бананы и докатиться до конца этапа. Катиться нужно осторожно: если слишком сильно разогнаться и потерять управление, то тележка разобьется и придется начинать с предыдущего флажка. Кроме прыжков и соскоков, иногда требуется управлять механизмами, нажимая на «шифты». На GamePad показывается небольшой отрезок трассы, а на телевизоре — весь этап полностью.

Впечатления: Однозначная звезда сборника, Crash Course очень проста по задумке и при этом дико сложна на деле. Прежде чем вы научитесь успешно перепрыгивать с одной платформы на другую, пройдет немало времени, а ваша тележка разобьется не раз и не два, пытаясь пройти некоторые особо трудные моменты. Но удовольствие от игры тем не менее огромно. Физика и управление тележкой прекрасны: вы никогда не почувствуете, что она разбилась из-за чего-то, кроме ваших неаккуратных действий.

Рейтинг: ★★★★☆

Одиночный режим подается на GamePad под видом «живой трансляции».

The Legend of Zelda: Battle Quest

Число игроков: 1-5

Состояние серии: Одна из флагманских серий Nintendo всегда показывает уверенные продажи, но выдающихся не демонстрирует давно. В 2011 году на 3DS появился ремейк лучшей части **Ocarina of Time**, а Wii под конец жизни посетила лучшая часть со времен этой самой «Окарины» — **Skyward Sword**, показавшая, как правильно использовать моушен-управление в хардкорной игре. Отпраздновав 25-летие, серия вроде бы ушла в тень, но вряд ли надолго. Скорее всего, уже на E3 2013 анонсируют разработку новой части для 3DS, а может, даже намекнут и на будущую игру для Wii U.

Правила игры: Battle Quest предлагает набор миссий, где вы, вооружившись либо мечом, либо луком, уничтожаете всех противников на пути, а в конце уровня расправляетесь с боссом. Для управления мечом нужен контроллер Wii с WiiMotion Plus, а для лука сгодится GamePad из комплекта. Если к вам присоединяются несколько человек, то их всех вооружают мечами, а экран телевизора делится на части, Легче от этого, впрочем, не становится, зато веселее — сто процентов

Впечатления: Все это мы уже видели в Skyward Sword. Контента для мини-игры тут достаточно много, но это не совсем то, чего ждешь от Nintendo Land, — ни о каких инновациях в управлении тут речи не идет. Зато Battle Quest очень красиво выглядит, намекая на то, что игры вроде «Зельды» не будут выглядеть устаревшими даже тогда, когда Microsoft и Sony выпустят свои новые, графически более мощные платформы.

Рейтинг: ★★★★☆

Порог входа у Battle Quest жесткий — требуется Wiimote с WiiMotion Plus.

У пойманного привидения еще полно здоровья: полминуты игрок с GamePad должен продержаться.

Игроку с GamePad легко оценить ситуацию, но, если против него играют согласованно, вряд ли ему удастся убежать.

Luigi's Ghost Mansion

Число игроков: 2-5

Состояние серии: Луиджи всегда был в тени брата, и не сказать, чтобы он этого заслуживал. Только аж на GameCube ему наконец-то подарили свою серию, но тот запуск консоли был для Nintendo далеко не самым успешным. **Luigi's Mansion** была достойной игрой, но единственная, в чем она реально преуспела, — это в демонстрации, насколько полезен может быть глубокий «шифт», учитывающий силу нажатия. Весной 2013 года выходит сиквел на 3DS, его ждали еще в начале 2012 года, но постоянно откладывали, что наводит на не очень хорошие подозрения о качестве будущей игры.

Правила игры: Самая эффектная реализация пряток и самая увлекательная игра сборника, рассчитанная на несколько человек. Игрок с GamePad выступает в роли привидения, которого остальные игроки на телевизоре не видят. Уровни поместья выстроены в духе **Pac-Man**, привидению требуется предугадывать маршруты обычных игроков и не допустить, чтобы один из них осветил его фонариком. Охотникам же на призраков нужно действовать сообща, прикрывая друг друга и подбирая батарейки для фонариков. Если призрака не успевают засветить в течение определенного времени, то он проигрывает, если призрак сумеет переловить всех персонажей, то он выигрывает.

Впечатления: Ни на одну из игр сборника не реагируют так же хорошо, как на Ghost Mansion. Ее преимущество в том, что люди без GamePad не чувствуют себя обделенными: за всевидящее привидение играть интересно, но и охотиться за ним тоже увлекательно. Очень много криков, шума и смеха гарантированно. Если бы каждая мини-игра внутри Nintendo Land была настолько проработана, это был бы настоящий шедевр.

Рейтинг: ★★★★★

Концепция «пряток» пока что удается GamePad лучше всего.

Преимущество контроллера — видна вся карта уровня.

Mario Chase

Число игроков: 2-5

Состояние серии: Кто такой Марио, не только читателям «Игромании», но и любым другим читателям объяснять не надо. Однако правило, что любые игры с его именем продаются рекордными тиражами, в последнее время не работает. **New Super Mario Bros. 2** и **U** продаются по меркам 2D-частей очень скромно, а новая **Paper Mario** в США показала худший старт за всю историю серии. Да что там, даже в Японии 3DS доминирует в первую очередь благодаря **Animal Crossing** и **Monster Hunter**. Поэтому Nintendo надо переосмыслить свою политику, пока тревожные сигналы не превратились в негативный тренд, — и самые доходные предприятия имеют свойство со временем переставать приносить сверхприбыли, если их вовремя не модернизируют.

Правила игры: Самая простая вариация игры в прятки: игрок, вооруженный GamePad, получает время на то, чтобы спрятаться, а все остальные потом носятся по уровню, пытаясь его найти. Ко всему прочему на экране контроллера видна карта; тем же, кто смотрит на телевизор, остается полагаться на слаженные действия всей команды.

Впечатления: Как и два других примера игры в прятки из сборника, Mario Chase прекрасно работает, когда вместе за одной консолью собираются четверо, а лучше пятеро. Это самая простая реализация концепции, но во многом и самая эффективная: в отличие от других примеров, здесь особо ничего объяснять новичкам не нужно. Просто беги и убегай, беги и убегай, не забывая работать сообща — только так опытного водящего можно выследить.

Рейтинг: ★★★★☆

Без сплит-скрина никак, два экрана между тремя игроками поровну не разделишь.

Metroid Blast

Число игроков: 1-5

Состояние серии: Metroid принято считать третьей по величине и важности серией Nintendo, но ее результаты в рознице всегда говорили об участии во втором эшелоне, нежели в первом. **Metroid Prime 3: Corruption** достойно завершила трилогию Retro Studios, а **Metroid: Other M** была занятной попыткой перезагрузить серию руками **Team Ninja** — получилось это с переменным успехом. Что будет с Metroid дальше, решительно непонятно. Есть подозрение, что что угодно — как и постепенное увядание, так и новый неожиданный всплеск, сопоставимый с временами выхода Super Metroid и оригинальной Metroid Prime.

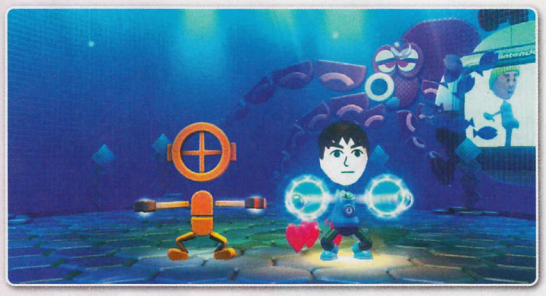
Правила игры: Все очень похоже на The Legend of Zelda: Battle Quest, только в футуристической интерпретации Metroid. Вместо меча — бластер, из которого вы, бегая по уровню, пуляете по волнам врагов. Вместо лука — летающий аппарат, который дает вам условное преимущество над противниками.

Впечатления: Проблемы те же, что у Battle Quest: вроде бы получается очень компетентная игра, приставку «мини» к которой можно приписать лишь с натяжкой, а все равно выходит что-то не то. Дело в том, что Metroid Blast слишком полагается на знакомые схемы управления, не предлагая

Metroid Blast — единственная многопользовательская игра сборника, которая каждой вечеринке не подойдет.

ничего нового, кроме игры друг против друга, разведенной на два экрана. Выдумки здесь не чувствуется, поэтому как бы качественно она ни была выполнена, в рамках Nintendo Land этот аттракцион скорее проседает. Если это и игра для вечеринки, то для вечеринки Nintendo-нердов.

Рейтинг: ★★★★☆



Танцевальная мини-игра очень требовательна к тому, насколько точно вы двигаетесь в ритм.

Octopus Dance

Число игроков: 1

Состояние серии: Если у вас нет пробелов в ранней истории видеоигр, то вы должны помнить осьминога Nintendo по **Game & Watch Octopus**, где задачей игрока было вызволить сокровище с затонувшего корабля, не попав в щупальца к морскому обитателю. Понятное дело, что позднее компания возвращалась к этому образу как к реликту из прошлого, а не как к потенциальному герою большого франчайза, — то же самое и с остальными героями эпохи систем Game & Watch, известных у нас в интерпретациях нетленок вроде электронной «Ну, погоди!».

Правила игры: Без танцевальных игр сегодня никуда. Octopus Dance предлагает неожиданный ход: а давайте променяем интуитивно понятные движения на управление аналогами. Без использования сенсоров не обходится, с помощью них вы наклоняетесь в сторону и подпрыгиваете, повторяя движения за инструктором. Он очень требователен, а иногда еще и разворачивает игрока кругом, из-за чего приходится перестраиваться. Чтобы следить за его танцем было удобнее, вы переводите глаза с GamePad на телевизор и обратно, постоянно наблюдая за действием сзади, — если честно, не лучшее применение двух экранов.

Впечатления: И вроде выходит даже неплохо, но слишком уж незамысловатая получается мини-игра. Вряд ли Octopus Dance вдохновит вас так же, как Just Dance или Dance Central, слишком невовлеченным в процесс

Игра дает достаточно времени, чтобы перевести взгляд с GamePad на телевизор.

вы чувствуете себя. Единственный приятный штрих — камера GamePad снимает вас все время, отображая ваше лицо на экране телевизора внутри мини-игры.

Рейтинг: ★★★☆☆

Pikmin Adventure не самая плохая остановка в ожидании полноценной Pikmin 3.

Pikmin Adventure

Число игроков: 1-5

Состояние серии: После долгого перерыва первая по-настоящему консольная стратегия, изобретенная Сигеру Миямото, возвращается. **Pikmin 3** выходит на Wii U во втором квартале 2013 года, это будет первая большая игра на консоли, и вряд ли она сильно потеряет в качестве от того, что ее разработку начинали на Wii. Напомним, что первые две части выходили на GameCube и стали вдохновением для такой серии, как Overlord.

Правила игры: Это никакая не мини-игра, а полноценное, пусть и непродолжительное, приключение. Вы управляете капитаном Олимаром, который кидает армию пикминов на букашек, жуков, прочих насекомых — всю вражескую живность, с которой мы привыкли сражаться в большой игре. Игрокам без GamePad предлагается играть роль особого Mii-пикмина, который сильнее обычных и может развиваться точно так же, как это делает капитан Олимар. Зачастую работать приходится также сообща, но слаженность действий не так важна, как в других частях коллекции.

Впечатления: Если бы только мини-игры по The Legend of Zelda и Metroid сделали с такой же любовью! Создается впечатление, что для Pikmin Adventure вырезали не самые плохие моменты из Pikmin 3, — настолько здорово в ней проработаны уровни. Стандарт качества тут очень высокий, учитывая, что это всего лишь один из многочисленных вариантов игры. Жаль, что не над всеми постарались так же.

Рейтинг: ★★★★★

Преимущество локального кооператива с GamePad очевидны, но онлайна игре все-таки немного не хватает.

Целиться не слишком сложно и не слишком просто.

Takamaru's Ninja Castle

Число игроков: 1

Состояние серии: Самая необычная отсылка коллекции, Takamaru's Ninja Castle связана с игрой **Nazo no Murasame Jo**, выходившей только в Японии на дисковом аддоне для местной NES — Famicom. Nintendo серию не продолжила, ну и ладно: зная компанию, нельзя исключать, что она ее когда-нибудь возьмет и возродит, тем более что в свежих играх она сейчас нуждается как никогда раньше.

Правила игры: Как играть в Ninja Castle, объяснить легче всего. В этом плане она чрезвычайно близка к мини-играм из Wii Sports. Вы выполняете роль воина, вооруженного сюрикенами и пускающего их в стаи ниндзя, появляющихся на экране как в световых шутерах. Тактильные ощущения дают много преимуществ, но есть и проблема — к управлению надо привыкнуть, держать GamePad и пулять с него звездочки не так-то просто, как хотелось бы.

Впечатления: Это очень похоже на быстро сверстанную демонстрацию того, как использовать GamePad в духе моута. Если кому-то надо объяснить, чем так хорошо новое устройство, это один из самых очевидных и понятных способов, — но только им ограничиваться не стоит. Все-таки перспектива световых тиров не самое интересное, что сейчас стоит перед Wii U. Надо признать, что создатели попытались разнообразить игру и призвать игрока научиться проходить каждый отрезок идеально, но не настолько, чтобы назвать Ninja Castle однозначным успехом. Впрочем, для любой вечеринки это сгодится, особенно пьяной, когда времени и желания объяснять тонкости других аттракционов нет.

Рейтинг: ★★★☆☆

Хоть это и простая игра, использование ею GamePad — одно из самых интригующих.

Рисовать маршруты на GamePad забавно, но никакого развития этой идеи не видно.

Yoshi's Fruit Cart

Число игроков: 1

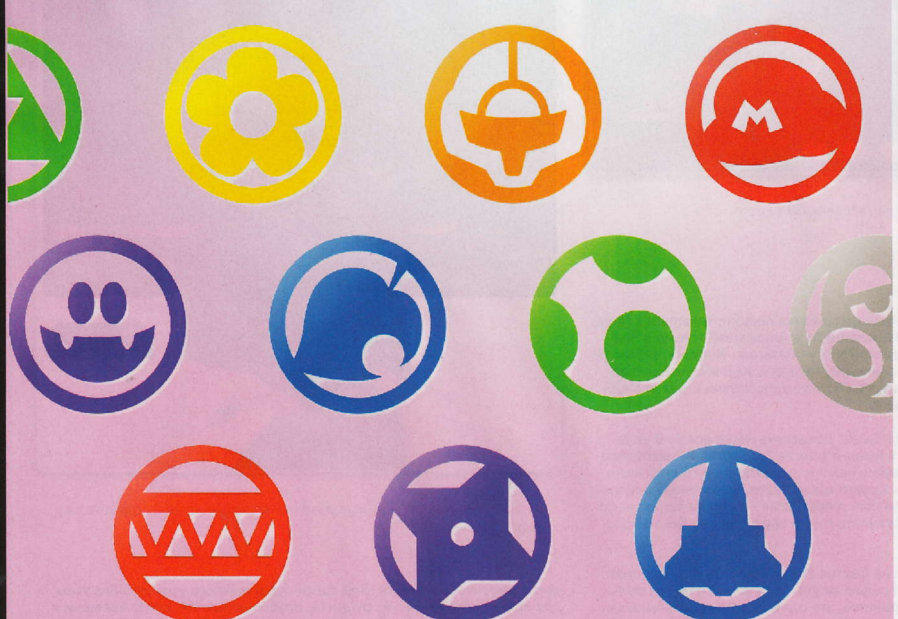
Состояние серии: Как и Луиджи, динозаврик Йоши чаще выступает на вторых ролях, тогда как Марио отводится главенствующая роль. Звездные моменты героя всем хорошо известны — это **Super Mario World 2: Yoshi's Island** и **Super Mario Galaxy 2**, где ему отводились важнейшие функции, причем в первой Йоши даже никто не мешал. Про него выходили отдельные игры на Nintendo 64 и DS, но о них знают разве что просвещенные фанаты Nintendo. Если **Yoshi's Story** — игра во многом прекрасная, то вышедшее то ли формальное, то ли неформальное продолжение Yoshi's Island расстроило своей неизобретательностью. Сейчас же ходят убедительные слухи, что Nintendo готовится выпустить на Wii U некую Yoshi's Land. Если это правда так, то на нее нужно обратить внимание.

Правила игры: На телевизоре вы видите Йоши, фрукты и выход из уровня. На GamePad вы не видите фруктов, стилусом вам нужно нарисовать такой маршрут, чтобы Йоши собрал на телевизоре фрукты и вышел из уровня, не провалившись в ямы и не попав в летающие торнадо. Звучит несложно, но проблемы иногда все-таки возникают.

Впечатления: Забавное использование GamePad, которое быстро приедается, — идея понятна, но слишком уж она поверхностна, чтобы увлечь надолго. Да и сложность недостаточно высокая: ориентироваться на GamePad довольно легко даже без использования специальных маркеров, открывающихся по ходу игры. Сделайте себе одолжение — по-быстрому пройдите Fruit Cart и перейдите к другим, куда более интересным аттракционам, которых в Nintendo Land хватает.

Первые этапы элементарны. Сложности начинаются, когда появляются ямы.

Рейтинг: ★★☆☆☆

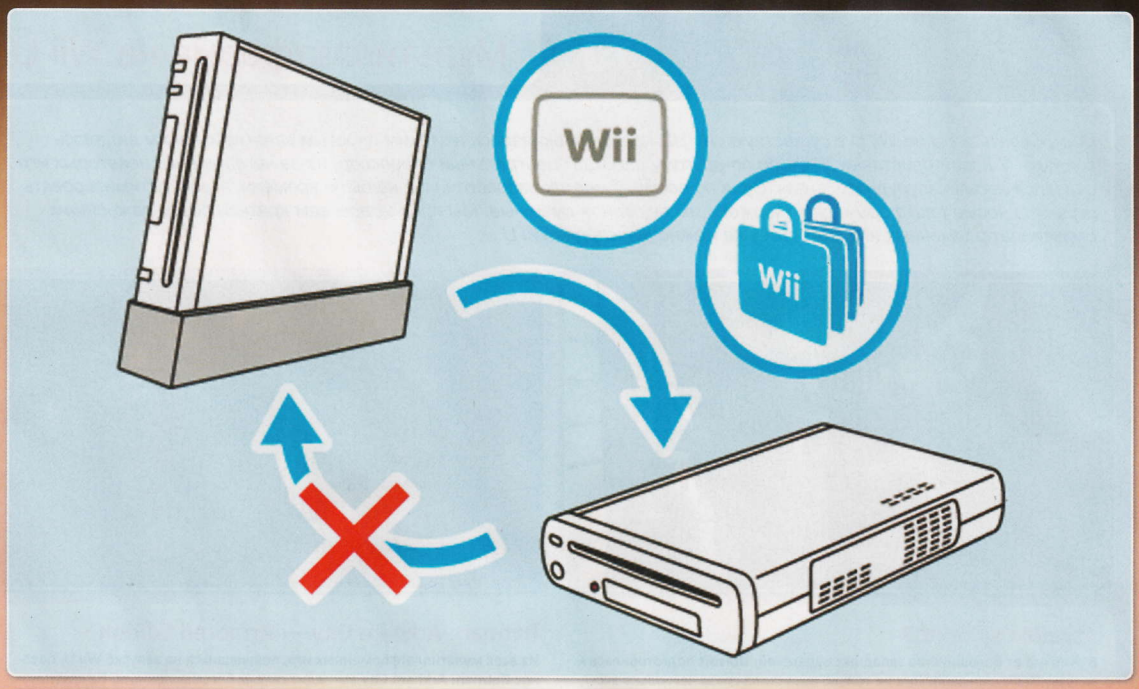


Сборники мини-игр выросли, и относиться к ним с предубеждением больше нельзя. Nintendo Land выглядит так же хорошо, как **Banjo Kazooie: Nuts & Bolts**, включает в себя не меньше контента, чем большинство крупнобюджетных розничных игр, гибко подстраивается под любое количество игроков и предлагает достаточно фансервиса, чтобы не оставить равнодушными старых поклонников компании, разочаровавшихся в Wii. Это неплохое технологическое демо, а еще и руководство по геймдизайну для Wii U и игра для вечеринок в одном комплекте. Если Nintendo задумывала парк развлечений не только как формальную привязку к сборнику очень разных мини-игр, но и как большую метафору, то это у нее получилось. Гуляя по Nintendo Land, вы будете испытывать очень разные чувства, но одно она гарантирует точно — владельцы Wii U, как бы ни сложилась судьба консоли, уже никогда не заскучают.

Рейтинг: 8,0
ОТЛИЧНО

Иду на Wii

Обратная совместимость Wii U



На Wii U вы можете поиграть в любую игру с Wii и пользоваться большинством ее контроллеров. Для этого, по большому счету, нужно лишь вставить диск с игрой. Когда консоль обновляется после первого запуска, в ее меню появляется Wii-окошко. Если активировать его, приставка превращается в полноценную Wii — со старым добрым интерфейсом с каналами. Разумеется, чтобы Wii-режим заработал, вас попросят подключить хотя бы моут: ни на проконтроллере, ни на GamePad вам не разрешат ни играть в Wii-игры, ни даже пользоваться Wii-интерфейсом. Более того, поскольку у Wii U нет разъемов для GameCube-контроллеров, моут и нунчак вам понадобятся даже там, где на Wii без них можно было обойтись, — в той же **Super Smash Bros. Brawl**. Но если Wii у вас была, то и контроллеры у вас, конечно, есть, а если предыдущую домашнюю консоль **Nintendo** вы пропустили, ее контроллеры вам все равно пригодятся, даже если с Wii-играми знакомиться вы не собираетесь, — например, для компанейских развлечений в **Nintendo Land**. Собственно, к запуску Wii U платформодержатель выпустил специальные U-комплекты Wii-контроллеров (в одной коробке лежит моут со встроенным MotionPlus, нунчак и сенсорная панель), в наших магазинах такой набор стоит две с лишним тысячи рублей.

Если оригинальная Wii у вас все-таки есть, вам нужно будет перенести данные на новую приставку. Для этого в WiiWare необходимо скачать бесплатное приложение, которое превратится в специальный трансфер-канал. Этот канал перегонит на SD-карту (нужно как минимум 512 мегабайт) все, что вам нужно, — ваши сохранения, ваш софт с WiiWare, игры с Virtual Console, Wii Points, ваши данные из Wii Shop Channel, персонажей Mii и даже настройки Wi-Fi-соединения. За бортом останутся разве что сохранения для GameCube-игр, но тут, конечно, ничего не поделаешь — даже если GC-тайтлы появятся в eShop, проходить вам все придется заново.

Следует, к слову, помнить, что все эти данные не копируются на карту памяти, а *переносятся*. И когда их принимает Wii U, случаются конфузы. У нас все переехало без проблем, но некоторые жалуются, что во время этого процесса что-то может потеряться по дороге. Поэтому, когда SD-карта наполнится данными, советуем вам сделать резервную копию всей информации на ней.

Если по пути у вас не произошло никаких ЧП, вы можете продолжить проходить Wii-игры с того места, где вы их забросили, но уже на Wii U. Так как же выглядят старые игры на новой системе? Если коротко — отлично. Все становится ярче, насыщеннее и детальнее. Поздние релизы, вроде **The Legend of Zelda: Skyward Sword** или **Xenoblade Chronicles**, хочется пройти заново — настолько здорово они смотрятся. При этом нужно заметить, что на европейской версии консоли, в отличие от американской, как-то неправильно работает апскейл — это собираются поправить в ближайших обновлениях прошивки. Так что если у вас уже руки чешутся переиграть **Super Mario Galaxy 2**, то стоит, наверное, немного подождать.

Их нравы

Мультиплатформа на Wii U

Портировать игры на Wii U с существующих HD-консолей оказалось не таким простым занятием, каким виделось сначала. У новой приставки Nintendo по-другому работает центральный процессор, из-за чего перенос некоторых игр оказался весьма затруднительным. Судя по всему, у многих разработчиков не было времени, чтобы оптимизировать игры под новую платформу, да и бюджеты им выделили смешные. Мы предлагаем вам краткий обзор важнейших мультиплатформенных игр, которые уже можно купить для Wii U.

Assassin's Creed 3

В отличие от большинства западных издателей, **Ubisoft** подготовилась к запуску Wii U серьезно. Она не только выпустила сразу несколько эксклюзивов, но и привела свою мультиплатформу в приличный вид. **Assassin's Creed 3** на Wii U ни в чем не уступает другим консольным версиям. С использованием GamePad в Ubisoft сочинять ничего особо не стали: большую часть времени на нем отображается увеличенная карта и несколько горячих клавиш. Для такой игры больше ничего и не надо, необходимость постоянно водить взгляд с одного экрана на другой скорее бы помешала. А еще радует, что можно играть лишь на одном GamePad, без телевизора.

Batman: Arkham City — Armored Edition

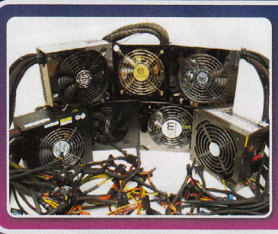
Из всех мультиплатформенных игр, появившихся на запуске Wii U, перенос **Batman: Arkham City** выглядит самым бессмысленным. На секунду забудем, что этой игре год и все, кому очень хотелось, в нее уже сыграли. И все равно получается, что Armored Edition с виду не сильно отличается от версии для Xbox 360, а с частотой кадров у нее вообще порой проблемы, из-за чего Armored Edition можно посоветовать только тем, у кого нет ни одной из HD-консолей или приличного PC. Да, в ней есть интересные задумки с GamePad (инвентарь, карта, сканирование окружения), но этого все же мало для игры почтенного возраста.

Call of Duty: Black Ops 2

Порт **Black Ops 2** получился неоднозначным. С одной стороны, в одиночной кампании местами есть проблемы с частотой кадров, с другой — в **Call of Duty** играют в основном ради мультиплеера. Выглядит он точно не хуже, чем на других консолях, да и дополнительный функционал достаточно хорош. И если игре на одном только GamePad владельцы консоли скоро перестанут удивляться, то доступ к функциям онлайн-игры на лету и локальный мультиплеер на два экрана безо всякого сплит-скрина (один на телевизоре, другой на контроллере) — замечательная добавка. А еще тут текстуры четче, если вас это очень волнует.

Darksiders 2

Darksiders 2 на Wii U предлагает ожидаемые нововведения: инвентарь и карта, которыми можно управлять на тачскрине, игра на одном лишь GamePad, и DLC, которое не вошло в оригинальные версии. В остальном принципиальных отличий не наблюдается — это все та же игра, что и на других консолях, за исключением разве что единичных провалов в частоте кадров (это для таких быстрых и бессмысленных портов, кажется, обычное дело). Вероятно, она найдет свою аудиторию на приставке от компании, придумавшей **The Legend of Zelda**, хотя нельзя исключать и то, что как раз им Darksiders 2 не понравится.



Nintendo Power

Wii в конце 2006 года не могла тянуть мультиплатформу в том виде, в каком она выходила на других платформах: даже дряхлая Call of Duty 3, кажется, симпатичнее смотрелась на PS2. У Wii U таких проблем нет, и учитывая, что технологический скачок у консолей конкурентов ожидается скромнее, чем был в прошлый раз, игры на ней явно будут выглядеть актуально еще не год и не два.

FIFA 13

Запоздавшая версия футбольного симулятора, если честно, разочаровывает. **EA** добавила интригующее использование тачскрина: возможность менять тактику, смотреть статистику и делать замены с GamePad, не останавливая матч, а также кооператив, где один из игроков выступает в роли менеджера. Были и новые способы пробивать штрафные и давать передачи с помощью тачскрина, — но вряд ли это заинтересует кого-то, кроме новичков. Проблема в том, что во всем остальном это урезанная **FIFA 12** с минимумом усовершенствований — без улучшенных столкновений, управления дриблингом, новыми вариантами нападения и защиты, режимов Ultimate Team, Match Day и Football Club. Если вспомнить, какие замечательные **PES** выпускала для Wii **Konami**, то этот порт выглядит просто никчемным.

Mass Effect 3: Special Edition

Подробно рассказывать о **Mass Effect 3** на Wii U бессмысленно. И так понятно — почти все функции GamePad, за исключением игры без телевизора, натянуты, частота кадров падает ниже, чем следовало бы, скомканные комиксы по первой и второй части с неполным выбором погоды не делают. Выпустив Special Edition после издания трилогии по более низкой цене на всех остальных платформах, EA продолжила драму с Nintendo, уже переросшую во что-то вроде мыльной оперы. На E3 2011 было много громких слов, но что-то сложилось не так (говорят, Origin не подошел **Nintendo**), и EA резко охладела. Вместо обещанных релизов к запуску успели только запоздалые два, а следующая серия, **Need for Speed: Most Wanted**, ожидается лишь в марте. Если две игры на запуске можно объяснить психологией всех западных издателей, то отсрочка готового, по слухам, порта почти на полгода ни в какие ворота не лезет.

Проседание FPS для первых портов — обычное дело

Ninja Gaiden 3: Razor's Edge

Редкий пример вдумчивого порта на самом старте консоли. Razor's Edge не решает всех проблем оригинала, но многие из них в U-версии исчезли. Обновленная **Ninja Gaiden 3** куда ближе к предыдущим частям — и по части боевой системы, и по части развития героя, и по тому, как она выглядит и ощущается. Дело вовсе не в вернувшейся расчлененке. Razor's Edge наверняка подобралась к тому, что **Team Ninja** задумывала изначально. Пропали quick-time events, увеличилась сложность, появились два дополнительных уровня с Аянэ и весь остальной дополнительный контент — этого более чем достаточно, чтобы назвать версию на Wii U однозначно лучшей, пусть и с графической точки зрения она не превосходит ни Xbox 360, ни PS3.

Tekken Tag Tournament 2: Wii U Edition

Японцы показали себя в портировании лучше остальных, и **Namco** вложилась ничуть не слабее Team Ninja. U-издание **Tekken Tag Tournament 2** не только успешно переносит все содержимое изначальной версии на новую платформу, но и добавляет много нового. Привычное по 3DS использование экрана контроллера для подсказок комбо никого уже не удивляет, да и похожесть на другие версии тоже вроде не должна. Ко всему прочему первый Tekken для домашней платформы от Nintendo предлагает весь дополнительный контент из версий для Xbox 360 и PS3, а также контент эксклюзивный. Это костюмы в стиле серий игр от Nintendo, «грибные» пауэрапы, а также режим Tekken Ball (если помните, такой дебютировал еще в **Tekken 3**). Для всех остальных разработчиков это хороший пример того, как нужно переносить игру на платформу с опозданием и не выглядеть при этом нелепо.

ZOMBIU

И ты, труп

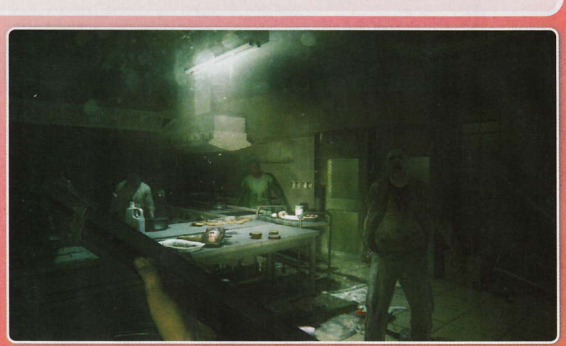
Как и многие другие, мы в первый раз умерли в **ZombiU** во время туториала. Не успев толком разобраться с управлением, мы увидели толпы зомби, приближающиеся с разных сторон, и устремились к лестнице, хотя залезть на нее почему-то не смогли. В ZombiU не бывает «геймовера», но проще от этого не становится: каждый раз ваш новый персонаж просыпается на базе в лондонской подземке и вам приходится искать превратившегося в зомби предыдущего героя, чтобы забрать у него (а зачастую и у нее) весь собранный лут. Если же вы снова погибнете, то потеряете предметы навсегда. На этом и держится самая интригующая игра запуска Wii U, не только удачно подсматривающая элементы дизайна **Demon's Souls**, но и спрашивающая: а что вообще такое survival horror?

Палата лордов

В рамках игры на это отвечают просто: есть Лондон, который по таинственным причинам захватила эпидемия, есть цепочка выживших, которая тем длиннее, чем хуже вы играете, и есть голос из динамиков GamePad, блестящая находка, усиливающая погружение в игру. Нашего инструктора зовут Преппер, и он подозрительно много знает про город, объясняя это тем, что к нашествию зомби готовился с товарищами заранее. В лондонском метро расположен уровень-хаб, который связан с другими районами столицы. Под руководством Преппера вы исследуете каждый из них, находите на улице люки, которые связывают разные места с вашим убежищем в метро, и постепенно разбираетесь, что происходит.

Ключевой элемент выживания — против группы из трех и более зомби ваши шансы не очень высоки. ZombiU отрицает превосходство человека над живыми мертвецами — по каждому надо попасть битой четыре, а то и пять раз, эффективны только выстрелы в голову, а патронов игра дает мало, все прямо как в первой **Resident Evil**. Их вы потихоньку собираете с тел зомби и из многочисленных контейнеров, большая часть которых пусты, а потому исследование уровней часто превращается в занудство и после какой-нибудь **Dishonored** выглядит недостаточно событийным. В мире ZombiU минимум интересных комнат и находок, его со-

В одиночку почти ни один зомби не может быть проблемой, если немного наловчиться пользоваться битой.



Позднее, когда вы находите оружие приличнее, даже группа зомби перестает быть проблемой.

Количество здоровья решает не все, вас могут завалить даже с почти полной линейкой и моментально прикончить.

С одним пистолетом против трех зомби сложно, особенно если оружие еще не прокачано.

всем не хочется исследовать (хотя ради боеприпасов и приходится), здесь больше декораций, чем локаций.

Аптечный пункт

ZombiU игнорирует привычки, которые воспитали большинство других хорроров последнего времени. Сначала вы будете часто погибать, потому что видеоигры приучили вас к чувству вседозволенности. Переходя от одного персонажа к другому, вы заметите, что они разные не только по краткой биографической справке. Некоторые лучше стреляют, другие — бегают. Улучшая навыки владения оружием, вы все равно будете сталкиваться с тем, что места в инвентаре не хватает, для чего рядом с кроватью в убежище есть огромный контейнер. Сберегая патроны и «коктейли Молотова», вы увеличиваете свои шансы ближе к концу, когда действие заметно обостряется. К сожалению, когда вы изучите все, что умеет GamePad, включая замечательный визор, позволяющий обследовать локации в духе Metroid Prime, вы поймете, что у игры заготовлено не так много сюрпризов. Можно строить баррикады, забивая доски в двери, можно пользоваться датчиком обнаружения врагов в духе «Чужих», можно внимательно изучать карту и читать найденные отрывки газет, но как у экшена, как у истории с последовательностью событий — в ZombiU совсем мало сильных моментов.

Эта игра сильна импровизацией — всегда разной расстановкой зомби на уровнях, случайным лутом, во время сбора которого (на экране контроллера) на вас могут напасть подкравшийся на экране телевизора зомби. Такие моменты встречаются так же часто, как встречаются откровенные повторы в некоторых локациях и пренебрежение правильной планировкой уровней. Вы будете наблюдать очень красивые световые эффекты, но грязный, неопрятный внешний вид игры постоянно будет бросаться в глаза. Вы почувствуете, что менеджмент ресурсов начинает надоедать, а возможности развития персонажа слишком ограничены, чтобы поменять игру. Да и зомби, сначала радуя разнообразием и тем, насколько они сильны, начнут раздражать ненужными усовершенствованиями — например, возможностью взрываться. Чтобы у вас оставались какие-то шансы, приходится действовать нестандартно, чуть ли не в стиле стелс-экшенов: отвлекая, разбираться с каждым противником по отдельности, где-нибудь в темном углу — таких мест в игре хватает.

Зарисовки

В **Ubisoft Montpellier** очень хорошо знают хорроры. Чем дальше, тем больше ZombiU выглядит не представителем, а критикой жанра, рассказывая, что в нем не работает и как это можно исправить. Вы чувствуете себя слишком сильным? Ослабьте персонажа и дайте ему только один шанс выжить. Вас редко что-то пугает? Перестаньте пользоваться одними и теми же приемами, которые каждый тематический фильм испробовал по несколько раз. Неинтересен сюжет? Уберите его в сторону, пусть он не мешает наслаждаться происходящим. С ZombiU стоит познакомиться каждому, кто хотя бы немного помнит жанр и задумывается, а в том ли направлении он продолжил развиваться.

Чтобы не отказываться от принципов, создатели игры не стали превращать мультиплеер в стандартный deathmatch, ограничившись асимметричным подходом из Nintendo Land. Один игрок, вооружившись GamePad'ом, расставляет на карте зомби, другой, взяв в руки Pro Controller, от них отбивается. Здесь куда больше экшена, чем в самой игре, которая во взаимодействии с онлайном оказывается еще изобретательнее. С помощью Miiverse вы можете читать сообщения, оставленные на стенах другими игроками, даже теми, кого у вас нет в друзьях. Это оживляет игру и оставляет приятное чувство, что вы здесь не один и выбраться из дыры, в которую превратился Лондон, все-таки можно.

■■■

История повторилась. Когда-то первой игрой Ubisoft была как раз древняя экшен-адвенчура Zombi, неформальным продолжением которой ZombiU и стала. Эта странная, мало на что похожая, недоделанная, но удивительно сильной концепции игра подчеркивает сильные стороны Wii U, но не сглаживает ее слабости. Еще полгода-год работы — и получился бы практически безупречный survival horror в пример всем остальным играм. Пока же это только перспективная концепция, которую еще пилить и пилить. Но хорошо уже то, что тут есть с чем работать. ■

Рейтинг: **7,0**

Все достопримечательности Лондона на месте: на дальнем плане вы можете видеть Тауэрский мост.

В Букингемском дворце появляется новый тип зомби — караул.

Шесть эксклюзивов Wii U до E3 2013

Сразу после запуска ни одной консоли не избежать перебоев с новыми играми — так было с Xbox 360, PS3 и Wii, так недавно было с 3DS и Vita, так будет с Wii U. Тем не менее благодаря нескольким переносам новая консоль не останется в ближайшие месяцы без софта. До июньской E3 2013, где Nintendo объявит линейку на следующие праздники, должны появиться шесть эксклюзивов, которые компенсируют то, что из приличных мультиплатформенных проектов первой половины этого года на Wii U пока что объявлены лишь Aliens: Colonial Marines и Injustice: Gods Among Us. Ситуация может измениться (ходят слухи о портах Tomb Raider и Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist), но пока владельцам Wii U остается надеяться на следующие шесть эксклюзивов.

LEGO City Undercover

Издатель: Nintendo
Разработчик: TT Fusion
Жанр: экшен
Дата выхода: начало 2013 года
Рейтинг ожидания: 4/5

Из всех игр, которые готовятся выйти на Wii U, **LEGO City Undercover** незаслуженно получает меньше всего внимания. Это объяснимо — игр с **LEGO** полно, а тут еще и явная попытка восполнить то, что **Grand Theft Auto 5** если на Wii U и появится, то с опозданием. Между тем любителей открытых миров LEGO City Undercover может очень сильно удивить. С каждым видео она интригует все больше: в ней отличный юмор с бесконечными пародиями на полицейские боевики (и не только), прекрасная стилизация и большой город, в котором вроде даже есть чем заняться.

Кроме стандартных миссий под прикрытием, вам предлагают паркур в духе **Assassin's Creed**, акробатику, разные костюмы, превращающие обычного полицейского Чейса Маккейна в грабителя, много разного транспорта (в том числе вертолет, скорую и пожарную машину — еще один привет GTA). Есть даже постройка зданий — само собой, из деталек соответствующего

конструктора. Если судить по представленным материалам, LEGO City Undercover очень умело заимствует механики сразу из нескольких игр — это редкое умение, а потому на игру нужно обязательно обратить внимание.

Rayman Legends

Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft
Жанр: платформер
Дата выхода: 1 марта 2013 года
Рейтинг ожидания: 4/5

С самого начала мало кто верил, что **Rayman Legends** останется эксклюзивом Wii U. Но игру уже успели отложить на несколько месяцев, по-видимому, не решившись напрямую конкурировать с новым «Марио», а анонса на другие платформы так и не было. Тем, кто ждал продолжения Origins на старых консолях, остается только посочувствовать, но если вы следили за показами Legends, то наверняка успели заметить, что ее портирование подразумевало бы не только перенос кода, но и перестройку уровней. Многие из них заточены именно под кооператив с контроллером Wii U — особенно музыкальные этапы.

Обо всем остальном вы уже догадываетесь: выглядит Rayman Legends превосходно, играть в нее в кооперативе весело, и без штрихов Мишеля Анселя она не обходится. А упомянутые уровни с ритм-секциями очень оживляют процесс — хотя скучно и так не должно быть. Кто-то обоснованно не любит последние

Rayman за то, что именно как платформеры это не очень удачные игры, но в нынешнем поколении платформерам за красивые глаза почему-то научились прощать все, и Legends вряд ли станет исключением.

Monster Hunter 3 Ultimate

Издатель: Capcom
Разработчик: Capcom
Жанр: экшен/RPG
Дата выхода: март 2013 года
Рейтинг ожидания: 3/5

Самая популярная серия Японии остается нишевой в западных странах. **Monster Hunter 3 Ultimate** вряд ли исправит положение, но несколько тысяч фанатов за пределами местного рынка у этой экшен/RPG точно появится. Ultimate-издание собирает весь контент, созданный Capcom для третьей версии **Monster Hunter**, переводит его в HD и добавляет онлайн-мультиплеер, который потерялся при переходе **Monster Hunter Tri** с Wii на 3DS.

Главной особенностью игры будет связь между портативной и домашней версией. Так, на большую консоль можно будет переносить сохранения с карманной, а при желании ничто не помешает устроить кросс-платформенную сессию игры на Wii U и 3DS — все-таки в Японии в Monster Hunter принято играть в живой компании. Подобный функционал уже сводит PS3 и Vita, но там не везде он используется так, как того бы хотелось.

Учитывая, что параллельно с релизом Ultimate в Японии появится полноценная четвертая часть для 3DS, легко прийти к выводу, что 2013 год — идеальное время для знакомства с серией.

Pikmin 3

Издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo
Жанр: стратегия
Дата выхода: 2 квартал 2013 года
Рейтинг ожидания: 5/5

Как и многие первые игры Nintendo для Wii U, **Pikmin 3** начала свою жизнь на Wii. Примерно два года назад команда Сигеру Миямото посчитала, что стратегии HD-графика пойдет на пользу, не говоря уж о том, что разработка постоянно затягивалась и выпускать игру на старой платформе было просто поздно. Когда же Pikmin 3 впервые показали на E3 2012, выглядела она очень по-разному — где-то бросался в глаза непривычный для консолей эффект глубины резкости, а во многом другом она оставалась скорее HD-портом, чем HD-игрой.

В недавней демонстрации наконец-то показали несколько новых уровней, по которым видно, что с фантазией никаких проблем не будет. И какие они могли бы быть, если для того, чтобы построить новый уровень Pikmin, достаточно заглянуть к себе в сад или в крайнем случае сходить в парк? Отодвинувшись еще дальше от Wii-исходников, Pikmin 3 наконец заинтриговала так, как должна была с самого начала. Удивительно, что так получилось: над ней работает первоклассная команда, предыдущая часть выходила много лет назад, приличных клонов за исключением Little King's Story не появлялось. В какой-то мере это главная надежда Wii U на предстоящую весну.

Издатель четырех игр из шести — сама Nintendo

Game & Wario

Издатель: Nintendo
Разработчик: Intelligent Systems
Жанр: сборник мини-игр
Дата выхода: 2 квартал 2013 года
Рейтинг ожидания: 3/5

Нет лучше сборников мини-игр, чем те, в которых участвует Варио. Антипод Марио не только собирает блестящую команду сумасшедших персонажей — он еще добавляет в игру такое количество юмора, что на остальное можно смело не обращать внимания. Но этого делать не приходится: мини-игры (а если быть точнее — микроигры), которые входят в состав **WarioWare**, обычно тем лучше, чем они безумнее.

Если WarioWare для Wii предлагала игроку занимать нелепые позы, то **Game & Wario** развивает идеи ассиметричного геймплея из **Nintendo Land**. Здесь есть, например, довольно забавная игра с яблоками, где человек с GamePad играет за вора в толпе. Те, кто смотрят на большой экран, не знают, где игрок с GamePad, и им нужно вычислить похитителя, пока он не забрал яблоки. Есть и режим, где мальчик играет на консоли поздно ночью. Вы должны проходить игры за него, а параллельно смотреть на телевизор и следить, когда мимо проходит мама, чтобы вовремя убирать контроллер под одеяло, — и все в таком духе. Там, где Nintendo Land предлагает концепции, Game & Wario в первую очередь старается рассмешить.

The Wonderful 101

Издатель: Nintendo
Разработчик: Platinum Games
Жанр: экшен
Дата выхода: 2 квартал 2013 года
Рейтинг ожидания: 5/5

Хидеки Камия принципиально не выпускает не то что плохих, а хотя бы посредственных игр. В текущем поколении было немного экшенов, сопоставимых с **Bayonetta**, в 2013 году будет немного игр, сопоставимых с **The Wonderful 101**. Камия собирает команду супергероев, немножко заимствует у Pikmin и доказывает, что количество перерастает в качество, если подойти к этому с умом. В ней хватает отсылок к предыдущим его работам — вспомните хотя бы лучший комикс-экшен **Viewtiful Joe**, наследие которого в The Wonderful 101 чувствуется с первых минут.

Если бы **Platinum Games** продолжила выпускать такие замечательные, но нишевые игры, ей рано или поздно грозило бы банкротство. Nintendo же вряд ли это допустит, ей очень нужны союзники на стороне, способные разрабатывать игры, которые сам платформодержатель делать не умеет. На Западе друзей обычно найти сложно, но японцы очень хорошо понимают друг друга. Если все пойдет хорошо, Platinum Games возродит традиции эксклюзивной GameCube-линейки Capcom Five, которую издатель в свое время так и не смог завершить. Есть надежда, что и качество игр в ней подтянется, хотя та же Bayonetta 2, скорее всего, в 2013 году выйти не успеет.

NEW SUPER MARIO BROS. U

Я, ты и Марио

«Марио может потерять самое ценное, что у него есть — репутацию» — писали мы в рецензии на **New Super Mario Bros. 2**, и прогноз сбылся на удивление быстро: кредит доверия к плоским платформерам про сантехника заметно сдулся. Про **New Super Mario Bros. U** до выхода размышляли уже именно в контексте того, на что она больше похожа — на вялый 3DS-выпуск (который претендует на звание самой скучной части Super Mario Bros., но, удивительно, не перестает от этого быть довольно приятной игрой) или все-таки на прекрасную Wii-версию 2009 года, которой вы в свое время выписали совершенно заслуженные девять баллов.

Новости хорошие: New Super Mario Bros. U все-таки не хуже **New Super Mario Bros. Wii**, и все ее привычные достоинства помножаются на возможности Wii U, местами забавные, а местами просто завораживающие.

It's a-me!

В отличие от портативных версий, домашние New-выпуски все-таки в первую очередь компанейские. С учетом того, что «Марио» — игра довольно сложная, забег квартетом легко превращается в ад: персонажи толкаются, мешают прыгать друг другу, кто-то съедает чужие грибы, кто-то заметно отстает от остальных, а кто-то постоянно мчится вперед (теперь этими кто-то могут быть не только Марио, Луиджи и тоады, но и ваши Mii-аватары). Все это очень весело, если вы включаете игру, чтобы пробежать с друзьями уровень-другой (причем брать надо те, что попроще, из самого начала), но для того, чтобы пройти игру до конца хотя бы в паре, нужная потрясающая слаженность всех движений. Теперь такая слаженность требуется еще и от человека, который вздумает связаться с

Даже с такими большими гумбами Марио может разобраться ловким прыжком.

Для игры с напарником вам понадобится моут, про-контроллер тут почему-то не поддерживается.

Обычно оформление в двухмерных «Марио» довольно минималистичное, но U-выпуск сияет всеми красками.

асинхронным мультиплеером. Если человеку не очень хочется бегать и прыгать, он может тыкать в экран GamePad, подставляя персонажам платформы. Платформы эти, конечно, легко могут неожиданно помешать какому-то вашему полету, так что тут еще большой вопросы, от кого требуется больше точности.

Но магия New Super Mario Bros. U проявляется именно тогда, когда вся компания работает красиво и четко, словно на балете или фигурном катании. Вы легко можете найти на YouTube совершенно гипнотические ролики, где какие-то отчаянные люди проходят Wii-выпуск на скорость, и выглядит это чуть ли не как какой-то особый вид искусства, торжество реакции и смекалки. Примерно как исполнение сложнейших композиций из **Guitar Hero**, но, конечно, гораздо зрелищнее.

Паста и тефтели

Но это вовсе не значит, что тут нечем заняться одному, и подсказки с комментариями из Miiverse, которыми тут усеяна глобальная карта, помогут вам не чувствовать себя совсем уж одиноким. Неподготовленные игроки сходу могут и не заметить разницы между U-выпуском и сиквелом на 3DS, но эта разница, поверьте, огромная. NSMB2 была тесной, душной игрой, местами повторяющей уровни предыдущих частей чуть ли не дословно. NSMBU же просторная, воздушная, изобретательная, очень красивая (на то, как свет от лавы отражается на персонаже, можно смотреть бесконечно), хотя если заняться скучным подсчетом условных единиц «нового контента», то тут все без сюрпризов.

В сравнении с предыдущими сериями, появились обновленные задники, некоторые привычные локации серьезно видоизменились, боссы стали сложнее и разнообразнее, а еще добавили новый пауэрап — костюм белки-летяги. В то же время, вернулись некоторые хорошо забытые элементы из **Super Mario World**, которые воспринимаются тут на удивление свежо. Во-первых, глобальная карта теперь цельная и не делится на миры — смотрится потрясающе. Во-вторых, вернулись маленькие Йоши: одни из них стреляют разрушительными пузырьками, другие освещают пространство на темных локациях, а третьи раздуваются, как воздушный шар.

Собственно, вся New-серия плоских платформеров про Марио представляет собой что-то среднее между Super Mario World и **Super Mario Bros.3**, и фундаментальное отличие NSMBU заключается именно в том, что она больше похожа на первую, чем на вторую. Она поощряет озорство с пауэрапами, и если вы проходите игру один, от вас не потребуют ювелирной точности в прыжках. Катайтесь на Йоши, летайте воздушной белкой, собирайте монетки и весело проводите время. Так весело, как в 2012 году мог позволить вам лишь весьма ограниченный список видеоигр.

Рассматривать карту New Super Mario Bros. U — отдельное удовольствие, причем для этого даже необязательно запускать игру, распечатка прилагается к каждой копии игры.

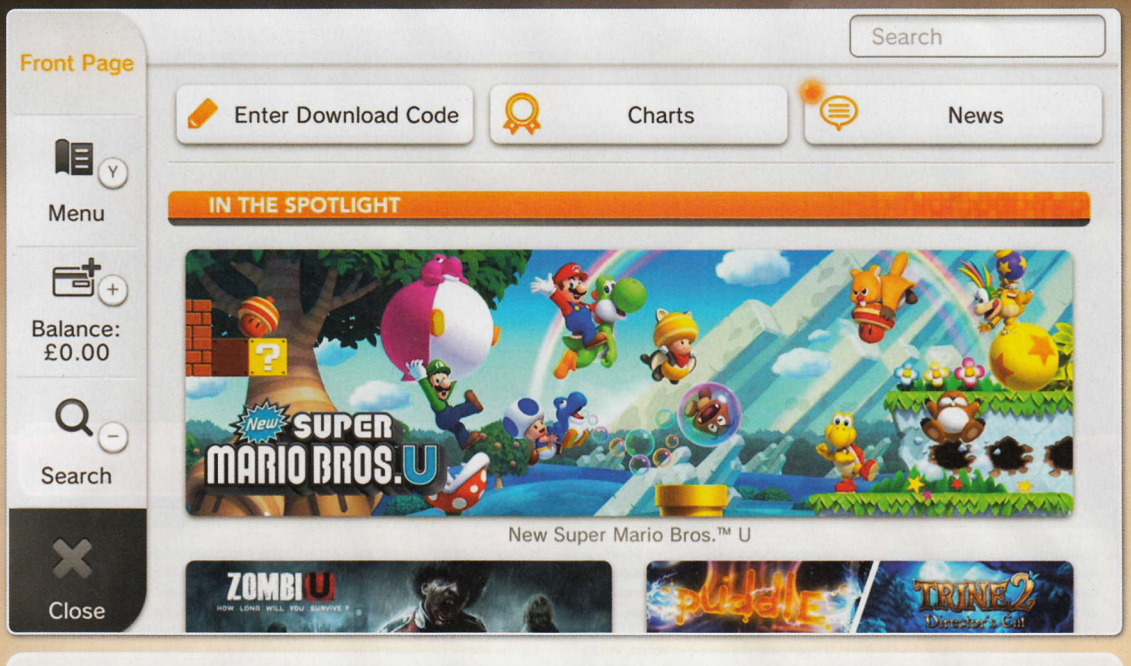
■■■

На фоне New Super Mario Bros. U летний 3DS-выхлоп, и без того ненужный, кажется совершенно лишним, но смешно, что в контексте двух плоских платформеров про Марио в течении полугода лишней кажется и U-версия. Это восхитительная игра, и на фоне бедного 2012 года она сияет сверхновой, но серии нужен серьезный перерыв. Учитывая, что до этого **Nintendo** придерживалась довольно строгой политики «одна часть New Super Mario Bros. на платформу», мы явно не встретимся с Марио в двух измерениях еще очень долго. Дальше — 3D, нужно каким-то чудом перебить **Super Mario Galaxy**. ■

Рейтинг: **8,5**

e-ШОПИНГ

Как работает цифровой сервис Wii U и что там можно купить



New Super Mario Bros.™ U

В отличие от 3DS, цифровой сервис на которой появился через несколько месяцев после выхода консоли, eShop для Wii U заработал в первый же день. Функционал домашней версии особо не отличается, но по дизайну и структуре она уже намного превосходит портативный аналог. И не только этим — так, по адресу ***p.nintendo.net/premium/*** действует программа Nintendo Network Premium. Если вы владелец черной Wii U, то за каждые потраченные в eShop 2000 рублей вы получаете купон на 200 рублей. Судя по всему, в будущем **Nintendo** собирается превратить это в платный сервис для лояльных пользователей, нечто вроде PlayStation Plus. А сейчас — вот, бонусы.

Пока с наполнением магазина у Nintendo явные проблемы, да и календарь релизов на первый квартал не выглядит многообещающим. Зато в нем уже доступны почти все игры, вышедшие в рознице, пусть и скачивание некоторых из них (например, **Assassin's Creed 3**, которая занимает 17 гигабайт) может затянуться на сутки. И если меню в самой консоли загружаются очень долго, то eShop работает довольно быстро. Те, кто уже успел сделать для него игры, например **Frozenbyte**, создатели **Trine 2**, очень хвалят сервис за открытость, полный отказ Nintendo от ненужных бюрократических процедур, которые любит **Microsoft** со своим Xbox Live Arcade, и гибкость (Nintendo не взимает плату за добавление патчей в игры, как делают другие платформодержатели). Он ближе скорее к Steam, на что намекает одновременный выход в сервисах Valve и Nintendo таких игр, как **Little Inferno** и **Toki Tori 2**, продолжения малоизвестного, но очень хорошего платформера с Game Boy Color, релиз которого намечен на середину апреля.

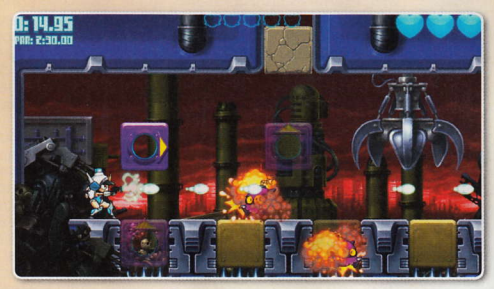
В будущее eShop верится хотя бы потому, что Nintendo наладила выпуск цифровых игр на 3DS, где хорошие релизы появляются каждую неделю (о некоторых из них вы можете прочитать в этом номере журнала). То же руководство Frozenbyte довольно продажами, и заслуженно: хотя Trine 2 уже исполнился год, на Wii U она вышла со всем дополнительным контентом, а также несколькими эксклюзивными локациями. Более того, это единственная мультиплатформенная игра на Wii U, которая радикально превосходит версии для PS3 и Xbox 360 в плане графики: в Director's Cut лучше сглаживание, текстуры выше разрешением, более проработанные задники. Во Frozenbyte заявляли, что U-версия технологически похожа на PC-версию, а не на консольные, и здесь они, поверьте, нисколько не преувеличивают.

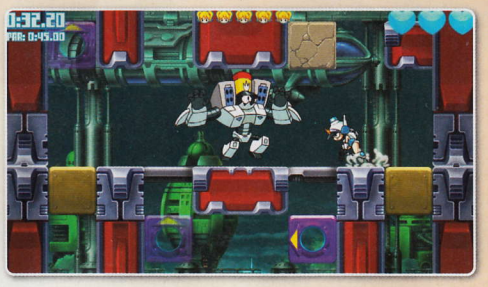
Trine 2: Director's Cut остается обязательной покупкой даже для тех, кто уже играл в оригинальную версию. Но одной ей библиотека игр eShop не ограничивается. Давайте посмотрим, что еще она предлагает, исключив из списка мультиплатформенные Little Inferno и **Puddle**, которые особо от других версий не отличаются.

Chasing Aurora

Одну из самых странных мультиплеерных игр, что приходилось видеть за последнее время, придумала студия **Broken Rules**, создавшая замечательную **And Yet It Moves**. В угловатом оригами-мире **Chasing Aurora** вы управляете птицей. Игра местами здорово передает ощущения полета, из-за чего вспоминается легендарная **NiGHTS into Dream**, хотя и управляется очень просто. Суть ее в прятках, наподобие Mario Chase и Animal Crossing: Sweet Day из Nintendo Land. Игроку с GamePad дается немного времени, чтобы улететь и спрятаться. Остальные игроки, которые не видят экран контроллера, смотрят на телевизор и пытаются его найти. Все бы хорошо, вот только игра довольно быстро надоедает: представленные режимы слишком похожи друг на друга, да и локации отличаются несильно. Не спасает и то, что одиночная кампания предлагает то же самое, что и мультиплеер, только с компьютерными противниками, и скучные задания с прохождением уровней на скорость, не предлагающие хотя бы онлайновые доски почета. Из Chasing Aurora могла бы получиться хорошая игра, но в Broken Rules явно поспешили к запуску eShop.

Оценка «ИГРОМАНИИ»: ★★★★★★☆☆☆☆

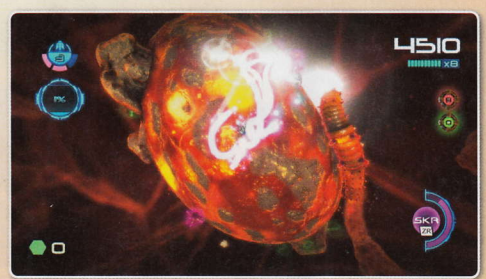




Mighty Switch Force! Hyper Drive Edition

Игра от маленькой, но очень талантливой студии **WayForward** уже выходила на 3DS, но «Игромания» про нее ничего не писала. Между тем **Mighty Switch Force!** — одна из образцовых игр про спидраны. Основная механика этого экшена/платформера — включение и выключение каменных блоков нажатием кнопки на контроллере. Включаясь, выпуклые блоки уничтожают все, что находится на их месте, — так в игре можно убивать врагов и точно так же можно погибнуть самому, если не вовремя включить блок, где стоит главная героиня. Уровней всего шестнадцать, и проходятся они легко, но весь смысл в том, чтобы пройти каждый этап за указанное время. Для этого надо просчитать лучший маршрут, не ошибаться с переключением и выполнять все действия в правильной последовательности. Домашняя версия отличается незначительными улучшениями и HD-графикой. Если вы не играли в Mighty Switch Force на 3DS, на Wii U обязательно стоит попробовать.

Оценка «ИГРОМАНИИ»: ★★★★★★★☆☆☆



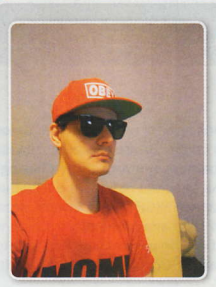
Nano Assault Neo

Еще одному космическому шутеру сложно спорить с превосходными сериями **Geometry Wars** и **Super Stardust**. **Nano Assault Neo** от **Shin'en**, авторов отличной физической головоломки **Art of Balance** для Wii и 3DS, нечего им противопоставить, кроме очень красивой графики. Как и порт Trine 2, Nano Assault Neo показывает, что внутри Wii U стоит довольно современный графический процессор, но на этом все — здесь нет ничего такого, что вы не видели в других шутерах, рассчитанных на два аналога. Местами складывается впечатление, что дизайн-документ игры рассказывал о том, как эффектнее показать возможности консоли, а не почему в нее интересно будет играть. Камера не всегда отображает адекватный ракурс, зачастую из-за сочетания нескольких эффектов просто непонятно, что происходит на экране. Nano Assault Neo отличает разве что асимметричный кооператив, но его слишком мало: короткая демонстрация графической мощи Wii U явно не стоит 400 рублей.

Оценка «ИГРОМАНИИ»: ★★★★★☆☆☆☆☆

БУДУЩЕЕ WII U

«Игромания» делится надеждами и мыслями



Антон Мухатаев

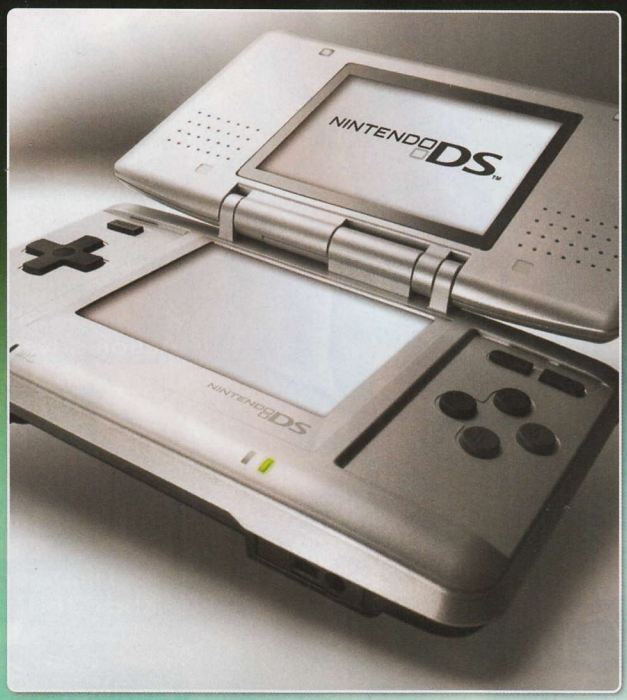
Если кто-то говорит вам, что знает будущее Wii U, то он ошибается. Что делать с консолью, еще не совсем поняли в самой Nintendo. С Wii U может случиться что угодно: она может провалиться, может достичь приемлемых 50-60 миллионов продаж по всему миру, а может и повторить успех Wii. Сразу после запуска остается слишком много неизвестного, чтобы давать хоть какой-то прогноз. Начальные данные у консоли хороши — в Nintendo поняли, как вписать игровую консоль в семью, где у каждого есть по смартфону и планшетнику. Как и 3DS, Wii U не заменяет, а дополняет другие электронные устройства, но если у 3DS уже почти не осталось шансов покинуть гетто любителей японских игр, то у Wii U еще есть возможность этого избежать.

Nintendo надо как можно скорее решить проблемы со скоростью работы операционной системы, убрать дурацкое временное ограничение, мешающее без проблем скачивать игры с рейтингом 18+ взрослым людям в Европе, ускорить работу своих серверов, а самое главное — начать потихоньку снижать цену, потому что нынешние 300-350 долларов еще далеки от массового рынка. Даже игры не такая проблема сейчас — в первый год их будет мало просто потому, что много не бывает ни у кого. Куда важнее выстроить такую систему, чтобы начиная со следующих праздников, когда пойдут первые большие релизы, она уже была готова принять много миллионов, привыкших к некоторым стандартам.

План Nintendo на первый год: продать консоль всем фанатам, зацепить аудиторию Wii и посмотреть, какая реакция будет у всех остальных. Очень важно, наконец, начать толковую рекламную кампанию, чтобы люди перестали думать, что это контроллер для Wii, а не отдельная консоль. Возможность играть на одном контроллере и управлять телевизором и ТВ-приставкой с контроллера — роскошные функции, которые нравятся всем, кто их пробует. Но для того, чтобы о них узнали, нужен нормальный маркетинг, который со времен DS и Wii куда-то пропал. Новые консоли Microsoft и Sony могут быть угрозой, но пока непонятно, что они собой представляют. Конкуренты тоже наверняка наделают ошибок — вспомните хотя бы $599 от Sony и «красное кольцо смерти» от Microsoft.

Wii U — замечательная железка, но такой же была и Vita на старте, а больше игр на нее от этого выпускать не стали. Ей очень приятно пользоваться, ей хочется пользоваться как можно чаще, но поводов нефанатам Nintendo она дает немного. Нужно больше медиафункций с Nintendo Twist, вроде Miiverse и TVii, нужно больше игр — порты всех крупных мультиплатформенных релизов, много игр самой Nintendo (и не только сиквелы того, что было на Wii), нужны совместные со сторонними разработчиками эксклюзивы, такие как The Wonderful 101 и Bayonetta 2. Nintendo ничего этого не добьется, не переосмыслив некоторые из своих принципов и не расширившись. С первым пока все туманно, со вторым перспектива видна — скоро начнется строительство нового большого подразделения в Киото. Только расширяться надо и за пределами Японии, хотя больший упор на местный рынок, где Nintendo продолжает доминировать, неизбежен: курс йены остается высоким, и, чтобы его сбить, новому правительству во главе с премьером Синдзо Абэ потребуется время.

В России Wii U, конечно, ничего не светит, но Россия — ничтожный по мировым меркам консольный рынок, который, к сожалению или к счастью, ничего не решает.



Илья Янович

Wii U — консоль, за которую искренне болеешь. Если пульт Wii был одновременно и находкой для игр, и некоторым ограничением, то GamePad — это совершенно идеальный игровой контроллер, он умеет ровно то же самое, что и любой привычный джойстик, плюс все то, что умела делать Nintendo DS (и даже больше, учитывая, что два ваших игровых экрана разделены между собой, а не стыкуются). С таким хочется играть в любую мультиплатформу, пусть даже с минимумом дополнительных функций, пусть даже с плохой оптимизацией.

На Wii было немало хороших игр, но почти все их делала сама Nintendo. История смешная: после скромных показателей GameCube никто вовремя не распознал успех будущей системы, все вложились в новые технологии и запустили новые HD-серии, и в итоге многие издатели сильно недозаработали, а Wii недополучила много third-party игр, благодаря которым ее пользовательская база легко могла бы увеличиться еще миллионов на двадцать, а то и тридцать.

Да, сторонние разработчики отвернулись от Nintendo во времена N64, но они готовы вернуться в любой момент: невероятный успех той же DS, на которой больше хороших игр, чем можно переиграть за всю жизнь, доказывает, что главное — создать крутую систему. Wii U — крутая система. Поэтому теперь самое главное — чтобы Nintendo со всеми дружила, а все дружили с Nintendo.

Произойдет ли это? К приходу DS все были готовы, Nintendo тогда была монополистом на рынке портативок (да и сейчас им, в общем-то, является). К Wii U после успеха Wii тоже должны были подготовиться, во всяком случае лучше, чем шесть лет назад. Так ли это — узнаем уже в течение 2013 года. Думаю, если последуют анонсы трех эксклюзивов со стороны, это отличный знак. А если их будет не три, а пять, то Wii U рискует оставить от будущих конкурентов мокрое место. Через год мы обязательно еще раз об этом поговорим и проверим.

Интересно тут еще вот что — как на Wii U будет жить мультиплатформа, которая начнет выходить в 2014 году? Тут два варианта: или консоль опять окажется в резервации, или будет служить минимальной технологической планкой (что все же маловероятно, но посмотрим).

И возвращаясь к GamePad. Хорошо, что адаптировать игры для него можно довольно быстро, достаточно повесить туда карту и горячие клавиши. Конечно, это не слишком интересный и вообще халтурный вариант, но к нему явно прибегнут те, у кого просто нет времени и ресурсов на то, чтобы собирать принципиально другую версию. А вот тем, кто захочет полноценно конкурировать внутри платформы (а уже сейчас придется конкурировать с ZombiU), придется выдумывать что-то посвежее. И это самое прекрасное — Wii U заставляет разработчиков думать головой. Если «думать головой» к концу поколения станет индустриальным стандартом, Wii U может изменить индустрию даже сильнее, чем это сделала Wii.

А возможен и другой вариант: никто со стороны платформу не поддержит, сама Nintendo отделается привычным набором сиквелов, конец истории. Это самый пессимистичный, самый крайний вариант, но забавно то, что даже при таком исходе Wii U — интересная консоль, с которой стоит ознакомиться.

Жанр
Action-adventure

Издатель
Capcom

Разработчик
Ninja Theory

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
devilmaycry.com

DmC
Devil May Cry
КУЛЬТ ЛИЧНОСТИ

Ян Кузовлев

Системные требования

Необходимо: Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Желательно: Quad Core 2,7 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

DmC: Devil May Cry наглядно демонстрирует тот факт, что людям очень важны визуальные признаки и символы. Если нуар, то обязательно ночной Нью-Йорк с ужасной погодой, если Данте, то белокурый озорник в красном кожаном плаще посреди готических сооружений. Именно поэтому самое главное, что волнует всю мировую общественность и вечно недовольных чудаков в интернете по отношению к DmC, — это цвет волос главного героя.

В многочисленных интервью **Ninja Theory** чуть ли не оправдывались или, наоборот, зверски критиковали стильную прическу и общую худосочность персонажа. Складывалось ощущение, что это неотъемлемая часть механики, без которой Devil May Cry по определению не сможет стать хорошей игрой. Паника вокруг Данте не знала границ — даже мы на «Игромании.ру» провели социальный опрос среди «носителей XX-хромосом, или, говоря бытовым языком, женщин» (решительно непонятно, как в этом пассаже не нашлось места «обладательницам мясистых молочных желез») и рассуждали про «британскость в каждом пикселе, в каждом элементе дизайна».

Дьявол носит челку

Историю про ангелов, демонов и готические декорации перезапустили, поэтому действие игры происходит в городе, который находится под колпаком некоего Мундуса. Держать власть ему позволяет отлично налаженная инфраструктура: камеры, контроль скота через СМИ («сравните, пожалуйста, нас с «1984»!) и распространение наркотиков. Вместе с обычной версией города существует потусторонняя — Лимб. Именно там можно увидеть демонов и истинное лицо главного новостного телеканала.

Скажем сразу, Ninja Theory действительно добавили в игру национальный колорит (в небоскребе главного злодея, например, угадывается лондонское здание мэрии). Британский Данте — настоящий джентльмен, и требования публики к нему соответствующие. Стоило только скрупулезно изучить его модно выбритые виски и услышать, как в видеоролике панковатый хам бодро посылает два-три раза в известное место отвратительного суккуба, как эта самая публика заклеймила героя, поставив на нем крест.

Хотя на самом деле Данте достаточно политкорректен и уважает чужие ценности. Когда за ним начинает охотиться демон с влагалищем на морде, герой не делает ни одного едкого комментария по этому поводу. Это, впрочем, не мешает ему с особой жестокостью избивать местных полицейских во время демонстраций в обычной реальности и рассекать головы всякой чертовщине в Лимбе.

Десная и шуя

Основные инструменты террора остались прежними: у Данте не отобрали ни меч Rebellion, ни пару пистолетов Ebony & Ivory. У каждого оружия, кроме огнестрельного, есть базовое комбо, которое можно перестроить в процессе исполнения — доста-

Так, если что, выглядит подсознание главного героя.

С помощью надписей Мундус выражает свое неудовольствие поступками Данте. Через секунду слово превратится в дело — стены сомкнутся и раздавят бунтаря.

Геворг Акопян

Редактор «Игромании»

Мне нравятся два первых Devil May Cry (хоть вторую часть и принято ругать в приличном обществе), я люблю напыщенный пафос Dante's Awakening, но на протяжении половины (на большее меня не хватило) DMC4 я зевал. В новом поколении от сериала ждали новых идей, а фактически получили уровень оригинала с подтянутой графикой: те же бесконечные коридоры, сделанная на совесть, но не без изъянов боевая система, скучноватые после безумной режиссуры Хидеаки Ицуно ролики — продолжать можно долго.

Поэтому весть о том, что продолжением займутся талантливые авторы Enslaved, я воспринял с энтузиазмом — как минимум за историю, персонажей и окружение можно было не беспокоиться.

Британцы не просто оправдали, а превзошли все ожидания. Лимб хочется подолгу, степенно разглядывать: фантастически проработанное окружение, красивейший арт, потрясающее освещение и постэффекты. Даже забываешь, что игру сделали на Unreal Engine. Но непосредственно драться в Devil May Cry не менее интересно. Обновленная боевая система намного собраннее, компактнее и быстрее предыдущей. Уже через пару часов пальцы рефлексивно выделывают сложносочиненные комбо, но никаких вывихов не случается. Играть стало гораздо удобнее, но не легче — приходится молниеносно менять тактику, переключать оружие и контратаковать. Превосходный слэшер.

Ну а главный герой… про смену имиджа идеально пошутили сами разработчики в начале игры. Да и какое это имеет значение — в DmC куда важнее процесс, чем длина челки Данте.

Илья Янович

Редактор «Игромании»

Мне нравится новый DmC, но странно, что он похож на Devil May Cry даже больше, чем от него ожидаешь. Это все еще игра про выкрутасы, и со сменой разработчика они вышли на совершенно новый уровень — персонажи не только режут друг друга на куски, но еще и громко матерятся, и вообще все тут выглядит и ощущается настолько провокационно, насколько провокационной бывает далеко не каждая японская игра. Проблема в том, что британцев из Ninja Theory я воспринимаю исключительно как добрых сказочников, и слэшер про буйного подростка, демонов, чавкающий гной и громкую отрыжку — это, конечно, немного не та игра, которую от них хочется получить.

Зато это отличный Devil May Cry, где интересно драться. Если бы DMC5 после **Bayonetta** был похож на предыдущие части, в него невозможно бы было играть, а тут все очень правильно — быстрее, удобнее, сложнее и красивее. Тут не ощущается ни святой напыщенности оригинальных игр, ни красочного приключения той же Enslaved. И что с того? Моим любимым Devil May Cry остается Devil May Cry 3, моей любимой игрой Ninja Theory — **Heavenly Sword**, а новый DmC — крутой сезонный экшен про мечи и пистолеты, который тоже очень нужен. Хотелось бы, чтобы таких выходило штуки по три в год.

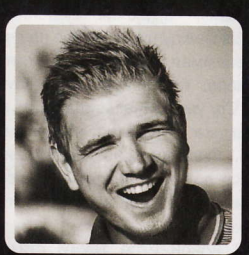
Антон Мухатаев

Автор «Игромании»

Ninja Theory перезагрузила Данте, но забыла перезагрузить Devil May Cry. Блестяще проработанный игровой мир, архитектура с разъезжающимися стенами, проваливающимся полом и нарушениями всех геометрических законов в угоду красоте не изменяют того, что, кроме очень красивой картинки, в DmC ничего нет. Самая большая проблема игры — это нудный, отвратительный платформинг. Я бы не обращал на него внимания (все-таки игра не о нем), если бы прыжки с уступа на уступ не занимали столько времени, а за этим проходит чуть ли не половина некоторых уровней. Летать над пропастями и вытягивать платформы из стен неинтересно, авторы просто забили хронометраж, потому что не придумали ничего лучше.

Другая проблема состоит в том, что игра растеряла самоиронию. Смешные моменты все еще встречаются, но в новой, более темной эстетике они воспринимаются по-другому. В DmC очень много банальностей, которые никак не обыгрываются: сошедшие с ума от безнаказанности политики, продажные СМИ, корпоративная пропаганда, нелепое заигрывание с религией и далее в таком духе, без малейшей выдумки. В предыдущих Devil May Cry подобные вещи были частью правдоподобного фона, а здесь их зачем-то вывели на передний план.

Что же до самого главного — боев, — то они не так плохи, но к лучшим моментам первой и третьей части никогда не приближаются. Увы.



Максим Бурак

Автор «Игромании»

Если вы переживали, что новая прическа Данте и его ухоженные ногти в DmC: Devil May Cry лишь малая часть того, что Ninja Theory сломала, испортила и лишила души, то можете смело вытирать слезы и даже немного расслабиться. Несмотря на все косметические и сюжетные изменения, глубоко внутри осталась все та же игра, где Данте (ради очков рейтинга) быстро, четко и красиво рубит не самых приятных на вид ведьм и демонов. Если же уход от аристократических корней серии и визуальные изменения, на которые решились британцы, вы почему-то восприняли как личное оскорбление и смачный плевок в родную бабушку, то начинайте переживать за свои нервные клетки с новой силой. Ведь прежде, чем вы увидите в DmC хоть немного того самого Devil May Cry, вы, вероятно, сойдете с ума от невероятно остроумных подколок Ninja Theory в сторону оригинальной трилогии.

Но, если собрать волю в кулак и взглянуть на игру трезво и непредвзято, сложно не заметить, насколько крутой слэшер получился у авторов Heavenly Sword и Enslaved: Odyssey to the West. Свежий, быстрый и дерзкий — он просто-таки источает крутость. И не смотрите на то, что меч Данте уже не такой большой. Размер не важен, главное то, как он им пользуется.

Даже на скриншотах видно, как герой вкладывает в удар силу и по инерции следует за мечом.

точно выдержать короткую паузу между нажатиями кнопки.

Усиленные атаки действуют немного по-другому принципу — подбрасывают врагов в воздух или, наоборот, со всей силы впечатывают в пол. Дополнительные приемы изучаются в процессе прохождения: по результатам уровня и во время игры Данте получает очки для новых способностей. Каждый навык можно предварительно опробовать, а если он со временем надоест, вложенные ресурсы позволяют без всяких штрафов перекинуть на другие приемы, что добавляет игре тактического простора.

Важное замечание: в DmC нет отдельной кнопки для захвата цели, поэтому некоторые приемы требуют быстро нажать стик два раза в направлении атаки. Решение оказалось не очень удачным — нажатие не всегда правильно распознается, а раз нет фокусировки на враге, то Данте автоматически наводится на ближайшего. На низких уровнях сложности это не так страшно, но, если выбрать максимальный, где герой гибнет от одного удара и нет шансов на ошибку, вы мигом осознаете весь провал затеи. Сложность, между прочим, в определенных рамках подстраивается под игрока. Чем лучше играешь, тем меньше интервал времени между атаками монстров.

Кроме привычного меча, Данте пользуется «ангельским» оружием для контроля толпы и медленным, но мощным «демоническим» оружием. Переключаться между ними можно на лету, зажимая «шифты» на контроллере, благодаря чему Devil May Cry умудрилась прибавить в динамике — раньше, если помните, было сложно перестраиваться под врагов, приходилось лезть в меню и долго выбирать оружие.

В новой игре также стало легче набирать очки и рейтинг за стильный бой. Мизансцена, когда метаешь два лезвия в одного противника, подбрасываешь мощным апперкотом второго и со всего размаху разбиваешь голову третьего демона об землю, больше не ассоциируется с громоздким многокнопочным комбо, все выполняется интуитивно.

В боевой системе DmC, не в пример четвертой части, в принципе отсутствуют лишние элементы. Перед началом уровня не приходится выбирать стиль боя, Данте одинаково хорошо умеет стрелять и рубить. Удачные идеи, наоборот, оставили. От вражеских атак можно не только уворачиваться, но и парировать их (почти как в стиле Royal Guard). Противник при этом становится уязвимым к ответному выпаду. «Увороты» со временем также улучшаются: «светлый» мгновенно телепортирует в сторону, а «демонический» дает возможность больно контратаковать.

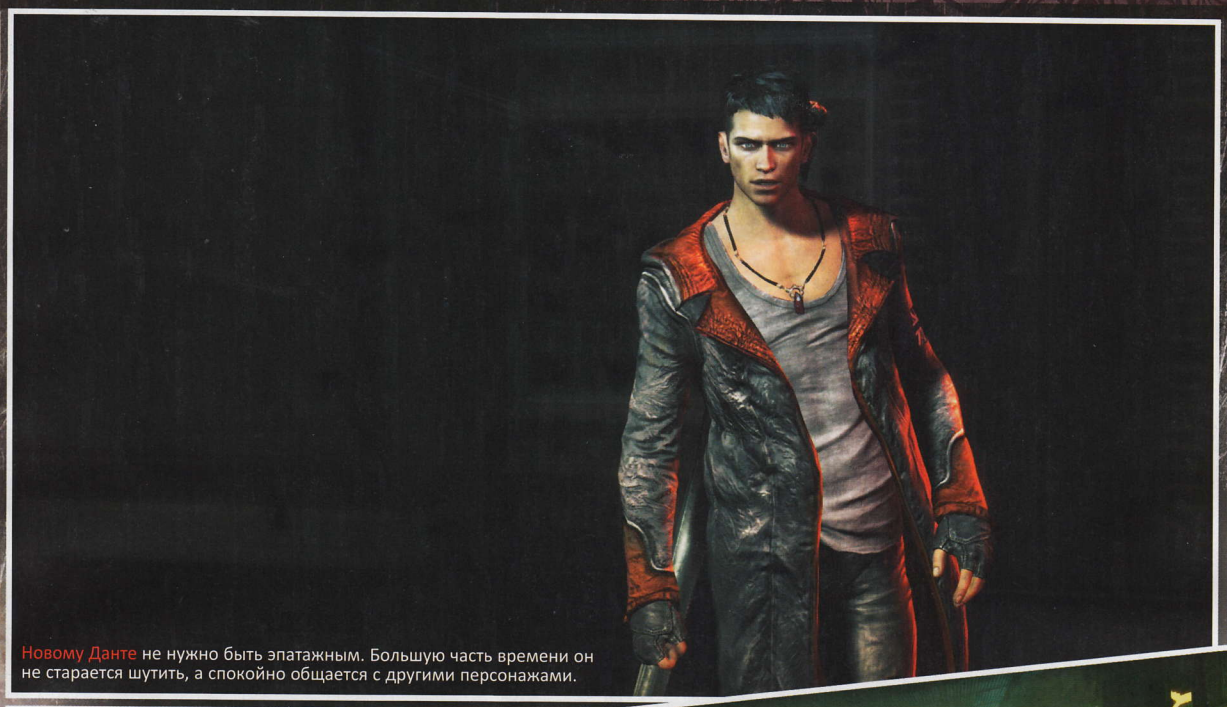
Перепланировка в аду

Но если к стильному экзорцизму претензий почти никаких, то вот с самими демонами вышел небольшой конфуз. Конечно, приятно, что манекены с искаженными лицами крайне похожи на работы Криса Каннингема (режиссер безумных клипов к Aphex Twin), но фантазии изобразить что-то большее, чем концептуальное нечто в маске и с лезвиями, у разработчиков не хватило. Когда встречаешь первого летающего противника, то одобрительно улыбаешься. Появляется второй вариант со щитом — тоже неплохо. Когда же из полуразложившихся херувимов начинает формироваться полноценная боевая единица, то остается либо радоваться продуманной экосистеме, либо жаловаться на отсутствие воображения. Все банально: некоторые демоны принадлежат к тому или иному магическому элементу, и убить их можно, соответственно, только «ангельским» или «демоническим» оружием.

Зато здесь интересно подобраны комбинации противников и часто меняются условия боя. Данте могут заставить драться в воздухе (иначе стеклянный пол под ногами разобьется) или обрадовать обжигающими плитами, на которых безопасно стоять, только если в руках оружие определенного элемента.

Наряду с разнообразными ситуациями удивляет и архитектура уровней. Стоит только попасть в Лимб, как окружение начинает видоизменяться. Город объявляет бунтарю войну: стены деформируются и пытаются раздавить героя, на поверхностях появляются послания от демонов. Искажается пространство. Бизнес-центр, например, превращается в ад, где коррумпированные клерки настолько прочно засели, что их души уже горят где-то внизу. Стены крошатся, земля уходит из-под ног, а поезда на полной скорости сходят с рельс, делая своим пунктом назначения Данте. Таких красивых пейзажей и декораций, особенно если речь идет о Devil May Cry, мы не встречали очень давно. Складывается впечатление, что проработке окружения было уделено едва ли не больше внимания, чем всему остальному. На игру не то что приятно смотреть — ей хочется любоваться (похожий эффект был и в предыдущем творении Ninja Theory, **Enslaved: Odyssey to the West**).

Уровни преобразились не только внешне, в других частях экшен-зоны были разбавлены немного чужеродными акробатическими секциями и тоскливыми



Новому Данте не нужно быть эпатажным. Большую часть времени он не старается шутить, а спокойно общается с другими персонажами.

Поход в ночной клуб почему-то окончился кислотным трипом и участием в одиозном шоу The Devil Has Talent.

Деление на уровни совсем не равномерное: некоторые эпизоды проходятся быстро, но вот поход на фабрику по производству энергетика может показаться затянутым.

готическими коридорами. За бортом остались загадки (одна на всю игру) и позорные ракурсы камеры в духе старых PS2-экшенов, когда не поймешь, куда идти и что делать. Также (наконец-то!) почти исчез бэктрекинг (это когда приходится несколько раз бегать по одному уровню туда-сюда), а исследование этапов ограничили поиском ключей и дверей к ним. За дверями, в свою очередь, находятся дополнительные уровни-испытания, прохождение которых увеличивает запас здоровья и продолжительность Devil Trigger — режима, в котором у Данте (радуйтесь, подозрительные личности!) меняется цвет волос, краснеет пальто и восстанавливаются силы, а демонов на некоторое время подбрасывает в воздух.

■■■

Чего точно не стоит ждать от DmC: Devil May Cry, так это пижонства. Новому Данте нечего доказывать. Вспомните предыдущие части. Старого героя лучше всего характеризует та красивая и смешная, но все же глуповатая сценка из начала третьей части, в которой он поедает пиццу, сражается с демонами и пинает стулья. И еще одна, и еще десять после… кажется, что играешь только для того, чтобы посмотреть еще один ролик.

В новой игре нет роликов (и уж тем более QTE) про запредельную крутость охотника на демонов. Это осознанное решение, потому что DmC требует от вас не наблюдать, а заниматься делом. Стильно убивать монстров. В последний момент уворачиваться от телевизионных лучей смерти. Не выглядеть при этом идиотом. Несмотря на вызывающий внешний вид, новый Данте намного серьезнее и не старается всеми силами обратить на себя внимание. Оно и к лучшему — у Team Ninja получилось сместить акцент с персонажа на саму игру. Теперь Devil May Cry в первую очередь ассоциируется с красивым, умным и очень стильным слэшером и уже только потом с прекрасным Данте.

А то, что послал уродливую образину в известное место, — ну, с кем не бывает? ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

Дождались?

В первую очередь это безумно красивый и техничный слэшер, и только потом уже переосмысление истории про сына Спарды.

Геймплей	8
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

8,0

«Отлично»

ЖАНР
Выживание
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
IonFx Studios
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
ionfx.com/product_pc_miasmata.php

Miasmata

LOST

Ольга Анциферова

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo, 2 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core i5, 4 ГБ, 512 МБ видео

Miasmata — одна из тех игр, которые очень сложно оценивать объективно. Если при словосочетании «выживание на тропическом острове» вы сразу же подумали о **Far Cry 3**, то эта игра, скорее всего, не для вас. Если же первой мыслью был старый добрый «Робинзон Крузо», то добро пожаловать в Эдем — потерянный рай по версии Джо и Боба Джонсонов.

В то, что за созданием Miasmata стоят всего два человека, порой трудно поверить. Для игры с такой маленькой командой разработчиков она выглядит потрясающе: по безграничным просторам острова снуют мелкие животные, сквозь листву пробиваются солнечные лучи, а день исправно сменяется ночью, угасая в безумно красивом закате. При этом перед нами не три текстуры на экран, как это обычно бывает в инди-играх, а вполне современная графика, способная потягаться с иными большими проектами.

Впрочем, вы бы не читали сейчас этих строк, если бы прогулки по живописному лесу были единственным развлечением Miasmata. Все предсказуемо сложнее: наш герой, ученый Роберт Хьюз, болен чумой и приехал на остров в надежде излечиться. На протяжении многих лет здесь базировалась исследовательская лаборатория, где вплотную подошли к созданию лекарства. Однако вместо дружелюбных ученых по прибытии мы обнаруживаем лишь опустевшие деревянные строения и пару трупов, но быстро выясняется, что на острове мы не одни.

ТАСМАНСКИЙ ДЬЯВОЛ

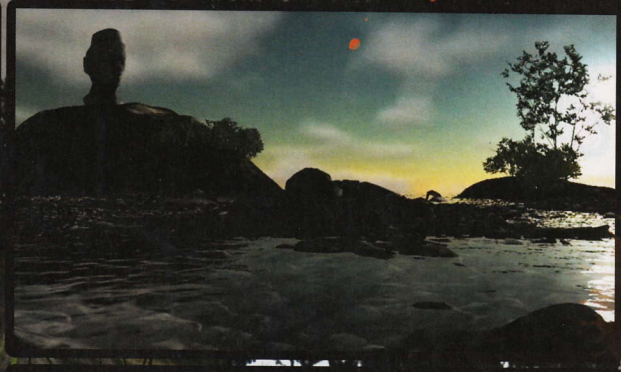
Если вы следили за игрой в Steam Greenlight, то у вас наверняка назрел вопрос про обитающего в лесах зловещего тигроподобного хищника, который фигурировал в роликах. Эта тварь, по задумке разработчиков, должна была стать главным аттракционом Miasmata, добавляя напряжения в медитативный процесс поиска целебных трав. Более того, из трейлеров создавалось впечатление, что перед нами настоящий survival horror, ведь зверь, по сути, исполнял роль местного slender man — его нельзя убить, а малейшее попадание в поле зрения хищника грозит неминуемой гибелью.

Теперь же, когда игра вышла, приходится признать, что это никакой не хоррор. Тварь, конечно, никуда не делась, но ее появление на деле вызывает не больше страха, чем вид любого другого разъяренного хищника, с разинутой пастью и грозным ревом несущегося на вас в компьютерной игре. На это есть две причины: во-первых, абсурдный внешний вид монстра. Вместо порождения тьмы по острову бегает причудливая смесь всех представителей семейства кошачьих разом, украшенная бычьими рогами, собачьим носом и (какой кошмар!) зловещими красными глазами. Ну а во-вторых — эта жертва клони-

Miasmata учит ценить малое — находка нужного цветка здесь сродни победе над боссом.

Многострадальное существо.

Изучение растения сопровождается роликом, в котором Роберт проводит самые настоящие опыты.



Большинство скриншотов так и просятся на рабочий стол.

рования попросту глупа. Случайно наткнувшись на нее в чаще леса, достаточно просто отбежать на несколько метров в сторону да спрятаться за валуном, и вы уже спасены. А порой искусственный интеллект и вовсе дает сбои: зверь начинает кружиться на месте, словно белка в колесе. Мы уже молчим о том, что монстра можно отпугнуть, кинув в него камень или помахав факелом.

ПО ГРИБЫ, ПО ЯГОДЫ

Зато survival-часть в Miasmata выполнена на отлично. Лучшее доказательство тому — ориентирование на местности. У всех геодезистов и учителей географии сейчас должно зайтись сердце: игра знакомит нас с триангуляцией — определением местоположения при помощи компаса, карты и двух известных объектов. По всему острову разбросаны древние монументы, представляющие собой высеченные из скал человеческие головы. Именно они и являются теми самыми опорными пунктами, помогающими вычислить, где именно мы находимся. Оказавшись в незнакомом месте (а такое случается постоянно), нужно забраться на возвышенность и отыскать пару достопримечательностей.

После этого герой сам начертит на карте две линии, исходя из показаний компаса. Точка пересечения этих линий и будет нашим местонахождением.

Другой важной частью игры является сбор всевозможных растений и грибов, необходимых для создания лекарства. О том, что собирать и с чем сочетать, рассказано в записках ученых, оставленных в лабораториях и хижинах по всему острову. Помимо этого мы можем создавать различные зелья, улучшающие состояние главного героя и дающие всевозможные бонусы вроде чутья на монстра (напоминает буст охотника из Far Cry 3) или быстрый бег.

Чтобы не умереть, нужно постоянно заботиться о запасе питьевой воды, пополнить который можно в «населенном» пункте или горном озере. Интересно, что персонаж при этом никогда не испытывает чувства голода, видимо, водичка на острове какая-то сверхпитательная.

В угоду атмосфере авторы придумали достаточно изящный интерфейс: сведения об окружающем мире герой аккуратно заносит в свой дневник, а к нему крепится фляга и «перки» в виде бутылочек с различными целебными растворами. И удобно (с первого взгляда понятно, сколько осталось воды, какие снадобья кончились), и аутентично (пока мы рассматриваем страницы, игра не останавливается). А еще Miasmata потрясающе передает ощущения от управления персонажем. У героя есть вес, при ходьбе он немного раскачивается из стороны в сторону, а при быстром спуске с горы по инерции пробегает какое-то расстояние, прежде чем остановиться.

■■■

Как это часто бывает в жизни, главной проблемой Miasmata является ее же главное достоинство — бюджетность. У братьев Джонсонов явно не было денег и ресурсов, чтобы добавить глубины игровому процессу. Miasmata критически не хватает разнообразия. На первых порах спасает эффект ожидания монстра: с опаской вглядываешься в лесную чащу и прислушиваешься к каждому звуку, распаляя нервы до предела. Однако после нескольких встреч приближение хищника, сопровождающееся громким сердцебиением героя, начинает скорее раздражать, чем пугать, — хочется уже поскорее донести чертов гриб до лаборатории и наконец-то закончить с лекарством. А кроме нелепого существа и прогулок по острову, игре нечего предложить. Никакой сюжетной интриги, обрывочные сведения о судьбе ученых и полное отсутствие каких-либо побочных заданий. Зато свежести и хардкорности Miasmata не занимать, и именно за это она гарантированно понравится многим. Находятся же люди, тратящие месяцы на бессмысленную постройку огромных пиксельных городов в **Minecraft**. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✓
Легко освоить	✗

Дождались?
Одна из самых необычных игр про выживание, с которой обязательно нужно ознакомиться всем, кто неравнодушен к знаменитым романам Даниэля Дефо и сериалу «Остаться в живых».

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	8

Рейтинг
7,0
«Хорошо»

ЖАНР
ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ
ACTIVISION
РАЗРАБОТЧИК
HEAVY IRON STUDIOS
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ, HOT-SEAT
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
FACEBOOK.COM/FAMILYGUYTHEVIDEOGAME

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 2 ГГЦ, 2 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 3 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

БОЖЕ, ДА ВСЕМ ПЛЕВАТЬ!

МАКСИМ ИВАНОВ

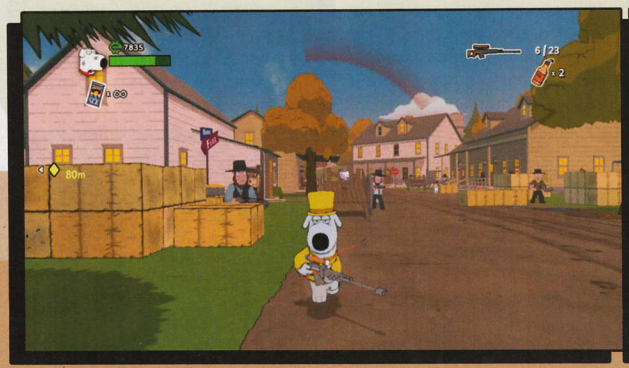
«Гриффины», созданные талантливым сценаристом, шоуменом, а теперь еще и режиссером Сетом Макфарлейном, — одно из немногих шоу, которое за прошедшие годы (а в эфире оно уже одиннадцать лет) не изменило своим принципам. Его создатели не только не исписались, но, кажется, стали еще остроумнее и раскованнее. Если вы вдруг не видели ни одного эпизода, поясняем: от Family Guy можно ожидать чего угодно, начиная с безумных скетчей про гигантских осьминогов и сцен, полностью нарисованных в стиле «Диснея», заканчивая иронизированием над политической системой США. За время своего существования «Гриффины» получили четыре премии «Эмми», породили успешный спин-офф с участием одного из побочных персонажей («Шоу Кливленда») и даже переделали на свой лад классические части «Звездных войн». На волне успеха Сет и его коллеги решили покорить еще одну вершину — индустрию видеоигр. И вот тут-то все и пошло кувырком.

Shipoopi

Family Guy Video Game!, выпущенная в 2006 году студией **High Voltage Software**, оказалась настолько бестолковой и скучной, что даже отличные шутки, Мила Кунис на озвучке и короткие сценки, нарисованные в фирменном стиле «Гриффинов», не спасли игру от шквала критики и тухлых помидоров. Даже фанаты не вытерпели неудобного управления и жуткого дизайна уровней, из-за которого прыжки по платформам превращались в изощренную пытку. Игру похоронили и больше не вспоминали, пока телекомпания Fox не решила выпустить браузерную **Family Guy Online**, которая переняла у своего предшественника движок, убогую графику и корявую механику. Виртуальной Куахог, родной город знаменитой семейки, получился очень уж пустынным: разработчики поленились и разбавили узнаваемые места вроде Ложечной улицы одинаковыми серыми домиками. Неудивительно, что игру отменили еще на стадии открытого бета-тестирования.

Family Guy: Back to the Multiverse — очередная попытка сотворить что-нибудь путевое по мотивам популярного мультсериала. На этот раз взят за основу Road to Multiverse, эпизод, в котором Брайан, пес-меланхолик, расхаживающий на двух ногах, и Стьюи, кровожадный ребенок с зашкаливающим IQ, отправляются в путешествие по альтернативным измерениям. Сорваться с места их заставил Бертрам, еще более злобный братец-гений Стьюи. Бертрам, прыгая из измерения в измерение, собирает армию, чтобы отомстить главным героям за свою смерть в их вселенной. Его-то нам и предстоит остановить.

Несмотря на то, что внешне игра выглядит точной копией Family Guy Video Game!, это чистокровный экшен от третьего лица. Авторы обошлись без глупых стелс-миссий и beat 'em up-эле-



На уровнях полным-полно взрывоопасных объектов.

На скриншотах игра выглядит не так ужасно. На деле же «мыло» ждет и обладателей консолей, и владельцев PC.

Если подойти к этому фургончику поближе, то героев начнет «плющить».

Этот калека опаснее, чем выглядит, — вместо костылей у него автоматы.

ментов, которые так раздражали в игре High Voltage, и заодно докрутили шутерную механику. Стрельба наконец-то не раздражает: можно свободно вращать камеру, целиться и переключаться на вид из-за плеча. Оружия много, есть даже огнемет и «коктейли Молотова».

Bird is the word

В свою очередь, искусственный интеллект, кажется, деградировал еще сильнее. В игре три типа врагов. Одни предпочитают ближний бой и стараются настучать вам по голове битами, ударить ножом или прыснуть в лицо из газового баллончика. Другие стреляют из арбалетов, швыряются подковами и подручными предметами. Ну и последний вид — боссы, комбинирующие умения своих более слабых союзников.

Из такого набора переменных мог бы получиться неплохой экшен, но критические промахи в геймдизайне и кошмарное техническое исполнение все испортили. Противники застревают в окружении, мешают друг другу и периодически застывают на месте, тем самым приговаривая себя к смерти. Брайан и Стьюи бегают чуть ли не в два раза быстрее врагов, поэтому теоретически опасность могли бы представить арбалетчики, но и они умирают от пары-тройки попаданий в любую часть тела, а с огнеметом и снайперской винтовкой игра превращается в тир с неподвижными мишенями. Вдобавок ко всему на уровнях полным-полно аптечек и патронов, из-за чего погибнуть в игре практически невозможно. Серьезные хлопоты доставляют лишь толстокожие боссы, которых почти всегда сопровождает шайка миньонов.

Режим совместного прохождения по степени веселья сильно уступает играм серии **LEGO**, а мультиплеер не радует ни режимами, ни качеством.

Серьезный недостаток Back to the Multiverse — ее визуальное оформление. Не зря **Obsidian**, авторы грядущей **South Park: The Stick of Truth**, сохранили оригинальный стиль, придуманный Треем Паркером и Мэттом Стоуном. В трехмерном пространстве «Гриффины» чувствуют себя весьма неуютно: убогие модели персонажей выглядят просто отталкивающе, а устаревший движок способен лишь на блеклую размытую картинку. В такой ситуации отказ разработчиков от сценок, нарисованных художниками мультсериала, кажется очень странным.

■■■

Но главная проблема игры — отсутствие разнообразия. Механика «беги-стреляй» надоедает уже на втором часу. Единственное, что удерживает у экрана, — изобретательные шутки и возможность взглянуть на полюбившихся персонажей в новом амплуа. В каждом измерении установлены свои порядки. В одном правят ребята из университетского братства, в другом — амиши, представители религиозного движения, выступающего против использования современной техники, в третьем — мутировавшие эльфы Санта-Клауса и так далее. Heavy Iron постоянно цитируют самые удачные моменты мультсериала. Будут и пираты во главе с Долговязым Джоном, и сакраментальное «When you poop in your dreams, you poop for real», и даже для Смерти найдется местечко.

Авторы игры в весьма жесткой форме подтрунивают над представителями американского общества и сатирой бьют по его порокам. Досталось всем: тинейджерам, евреям и даже инвалидам. Юмор здесь ничуть не хуже, чем в оригинальном сериале, и это, пожалуй, единственный повод для личного знакомства с Back to the Multiverse. Во всем остальном это кошмарная игра. ■

Переиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Дождались?

«Гриффинов» снова отдали не в те руки. Back to the Multiverse — посредственный экшен, который спасает лишь фирменный юмор.

Геймплей ★★★★★☆☆☆☆☆ 5
Графика ★★★★★☆☆☆☆☆ 5
Звук и музыка ★★★★★★★☆☆☆ 7
Интерфейс и управление ★★★★★★☆☆☆☆ 6

Рейтинг
5,0
«Средне»

Жанр
Многопользовательский экшен
Издатель
Meteor Entertainment
Разработчик
Adhesive Games
Платформа
PC
Сайт игры
playhawken.com

Системные требования
Необходимо: Core 2 Duo 2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео
Желательно: Quad Core 2,4 ГГц, 2 Гб, 1 Гб видео

Ян Кузовлев

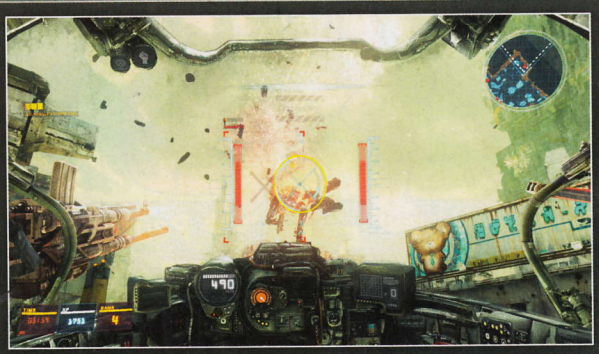
Планета железяка

HAWKEN

По версии **Hawken** двуногий шагающий робот — это главное достижение человечества. Спорить не хочется, есть что-то притягательное в здоровенных пилотируемых железках. Что-то такое, что заставляет забыть обо всем на свете, сосредоточиться на крутости гигантской боевой машины и уложить весь игровой сценарий в три нехитрых предложения. На чересчур урбанизированной планете стало невыносимо жить. Население эвакуировали, а вот ценные ресурсы — нет. Пилоты механоидов решили заняться мародерством и заодно попрактиковаться в стрельбе. Все.

Как-то жалко, что сумасшедшие миллионы долларов и гений лучших ученых направили не на развитие здравоохранения или безотходного производства, а на конструирование смертоносных машин. Не считая инженеров, сохранили работу, кажется, только юристы: не успеваешь сесть за штурвал меха, как бортовое ПО вкрадчиво предупреждает о том, что всю ответственность за несчастные случаи несет пилот.

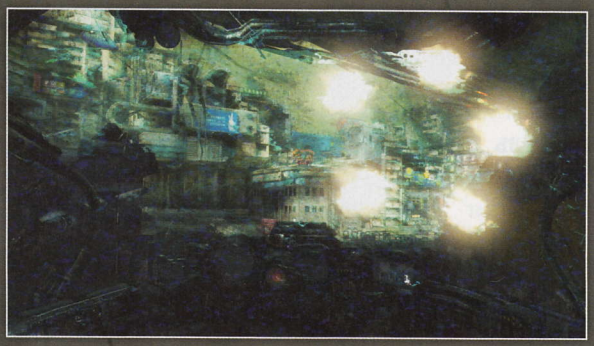
Собственно, это все, что нужно знать об экосистеме Hawken. Весь смысл игры заключается в принудительном и насильственном развинчивании других машин — формат многопользовательского шутера в первую очередь предполагает уничтожение ближнего своего. В этой связи нас больше всего интересует, отличается ли пилотирование меха от привычной беготни в милитари-шутерах?



Противник попал в наихудшую ситуацию: в воздухе невозможно совершать рывки в сторону и мех становится крайне уязвимым для ракет.

Радар в углу не всегда отслеживает врагов и помечает их на карте только в том случае, если они открывают огонь.

В какие-то моменты за операторов становится просто страшно. Даже без крови игра выглядит достаточно жесткой.



В борт попал электромагнитный импульс, и теперь осталось мгновение до того, как залп из пяти ракет разнесет кокпит вместе с оператором.

Медленно и верно

Отличается. Поначалу приходится заново всему учиться. Ощущения примерно такие же, как после первого запуска **Tribes: Ascend**, — другая парадигма управления требует перенастроиться и привыкнуть к измененным правилам. В игре довольно реалистичная модель пилотирования, робот ощущается не утюгом с джетпаком, а настоящим многотонным механизмом. Эффекта удалось достичь простыми средствами: корпус громадины поворачивается не сразу, обычной скорости не хватает, чтобы увернуться от ракеты или уйти с линии огня. Для этой цели у механоида есть определенный запас энергии, которую можно тратить на резкий отскок в сторону или полеты на реактивном двигателе.

Надо сказать, со временем бронекостюм незаметно становится второй кожей, только вот кожа эта то и дело шелушится. Из-за постоянного перегрева оружия и невысокой скорострельности выйти из дуэли без повреждений невозможно. Наверное, поэтому любой механоид постепенно самовосстанавливается или по команде пилота переходит в сервисный режим, и его броню чинят ремонтные дроны.

В Hawken нужно либо появляться в самый неожиданный момент и добивать слабых (застать кого-то врасплох — мрачное торжество, сравнимое с устранением любителей початиться где-нибудь в **Quake 3: Arena**), либо устраивать рыцарские турниры один на один, где гораздо важнее следить за действиями соперника, чем быстро наводить курсор туда, где, по идее, должна находиться его голова. Не всем такой темп придется по вкусу, потому что часто исход сражения становится понятен еще до полного уничтожения противника.

В какой-то степени специфика сражений в гигантских боевых роботах отражена в картах — всего их четыре, и на трех из них достаточно вертикальных пространств. Карты, как правило, разбиты на небольшие сегменты-арены с жестким цветовым кодированием. Окружение напоминает потрясающе детальные скетчи корейских художников: нагромождение мелких домиков, путаница из разноцветных вывесок... и все, разумеется, приглушено светофильтром, как в **Killzone 3**. Самое то, чтобы одни могли часто перемещаться на реактивных двигателях и устраивать засады, а другие находили неприметные уголки и с большого расстояния делали аккуратные отверстия во всяких болванах из крупнокалиберной пушки.

Половина кц или 2200 чатлов

Мехи поделены на девять специализированных классов: некоторые трансформируются в малоподвижную крепость, другие способны на время усиливать повреждения от выстрелов и так далее. За помощь соратникам по команде и вязанки оторванных железных голов герой потихоньку растет в уровнях, становясь мощнее. Алгоритм развития можно настроить, но незначительные бонусы в 0,5-1% почти не влияют на эффективность в бою. Чтобы получить хотя бы небольшое преимущество над противником, придется не только много пилотировать, но и платить.

Стоит пояснить: для того чтобы со всей силы развинтить пару-тройку металлических ходунов, Hawken вовсе не нужно покупать. Игра распространяется по принципу free-to-play, и если к самой системе претензий у нас нет, то ее реализация в игре вызывает некоторые вопросы. Дело вот в чем. Чтобы f2p-прект был приятным, обязательно нужны мелкие уступки — возможность за сниженную цену брать в прокат оружие или мехов на несколько часов, изредка дарить бесплатные кредиты игрокам или хотя бы дать стимул откладывать деньги на более серьезные вещи (яркий пример такой грамотной условно-бесплатной модели — **Battlefield Heroes**).

Вместо этого Hawken с упорством и методичностью серьезного человека предлагает отыгрывать по пятьдесят матчей, чтобы разблокировать новый класс. При этом не факт, что он вам понравится: за скаута со слабеньким дробовиком или неповоротливого ракетчика смогут играть только самые терпеливые. Важно отметить, что в Hawken нельзя купить супермощную ракетницу и с ее помощью поставить на колени весь сервер, а платные гранаты и премиальная дозаправка топливом в критический момент могут и не спасти. За деньги можно поменять всякие визуальные детали — например, заменить на что-то современное позорный головной модуль, напоминающий старый телевизор с ЭЛТ-трубкой, — но победу вы не купите, исход матча в Hawken прежде всего зависит от удачно подобранного класса и навыков самого игрока.

■■■

В заключение мы скажем то же, что говорим в рецензиях на все без исключения онлайн-проекты с бесплатной моделью (которых, к слову, в последнее время развелось неприлично много). Пока что Hawken заметно не хватает глубины и контента. Максимум, что игра может предложить, — это боевую систему на любителя и надежду заработать кредитов на крутого меха. Понятно, что новые карты, оружие и классы почти наверняка появятся в ближайшем будущем, но это не столь важно. Важно другое: от этой игры достаточно просто получать удовольствие. Если вы давно хотели примерить мощный бронекостюм с реактивным двигателем, как у Железного человека, и надрать зад шурину из Саранска, то Hawken — вполне подходящий вариант (тем более что **MechWarrior Online** нормально запустится лишь весной 2013-го). ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Аккуратный, вдумчивый онлайн-новый шутер с небольшим количеством контента и не самой интересной реализацией системы free-to-play. Зато красивый и с шагающими роботами.

Геймплей	7
Графика	9
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

ЖАНР
MOBA
Ролевая игра

ИЗДАТЕЛЬ
Warner Bros. Interactive Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Monolith Productions

ПЛАТФОРМЫ
Xbox 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
guardiansofmiddleearth.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3,0 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

GUARDIANS OF MIDDLE-EARTH

ВСЕ БАШНИ

Ян Кузовлев

Поклонники трудов Толкина, казалось бы, уже давно выяснили между собой, как удобнее всего доставить кольцо в Мордор (на орлах, но по этому поводу есть небольшие сомнения), и даже пережили бессмысленную параллельную сюжетную линию в **LotR: War in the North**. О чем они точно не могли подумать, так это о переносе знакомых героев в недружелюбную атмосферу MOBA. Только здесь Гэндальф с особым садизмом сжигает фейерверком белокурые волосы Галадриэль, а Голлум вырывает кадык манерному Леголасу. Не переживайте, потом они все восстановятся на базе, где будут держать мид, ганкать и, извините, снайпить.

КАК ЗАСТАВИТЬ ВСЕХ ТЕБЯ НЕНАВИДЕТЬ

Если последнее предложение заставило вас серьезно задуматься, то не переживайте, сейчас объясним суть. На достаточно просторной карте есть две базы, каждую из которых защищает команда из пяти персонажей-игроков. Как правило, к базам есть три пути: один основной и два боковых. По этим дорожкам покорно идут безымянные статисты, молча сражающиеся на линии фронта без всякого перевеса сил. Роль игроков в этом мероприятии очевидна — они всячески возмущают баланс и пытаются добраться до вражеской базы, попутно снося крепкие башни и зарабатывая опыт и деньги на дорогие безделушки и улучшения.

На бумаге это выглядит невероятно просто, но жанр определил себя дьявольски требовательным к игроку. Здесь как нигде важна хирургическая точность и реакция человека, которому поставили капельницу с крепким кофе. Полезный совет: если ваша любимая девушка любит смотреть «Дом-2» в соседней комнате, обязательно подарите ей беруши, иначе бедной придется постоянно слышать максимально безыскусный мат от неизвестных людей из интернета.

Guardians of Middle-earth ничем бы не отличалась от других представителей жанра (разве что официальной лицензией от **Warner Brothers**), если бы не тот факт, что **Monolith** своей новой игрой сообщает следующее: пока вы спали, MOBA-игры стали доступными, и теперь в них можно лениво играть при помощи геймпада, вальяжно развалившись на диване. Именно поэтому все возмущения по поводу нестандартного использования лицензии отходят на второй план. Гораздо важнее объяснить, получилось ли у ав-

Несмотря на четкое разделение команд на «светлую» и «темную», персонажи могут свободно выбирать сторону: например, хоббиты здесь запросто дружат с гоблинами и при этом прекрасно себя чувствуют.

В игре нашлось место и для совсем небольших матчей — между базами здесь всего лишь одна дорога.

Играть в Guardians of Middle-earth с AI то же самое, что играть с ботами в Counter-Strike: потренироваться можно, но механика раскрывает свой потенциал только при игре с живым оппонентом.

Мы привыкли ждать от игр во вселенной «Властелина Колец» масштаба, но его здесь, к сожалению, не видать. Даже статисты не помогают.

торов вообще перенести механику на консоли или нет.

Отвечаем: в целом получилось. Guardians of Middle-earth местами выглядит едва ли не лучше, чем другие серьезные упражнения в заданном формате. Это вполне самостоятельный продукт со всеми необходимыми жанровыми элементами. Что-то усложнили, что-то упростили, с некоторыми моментами решили немного поэкспериментировать, но в итоге получилось именно то, что планировалось, — рабочая игра жанра MOBA для PS3 и Xbox 360.

Главное отличие, конечно же, в управлении. При отсутствии мыши невозможно совершать точные действия. Из-за этого почти все способности у героев работают по принципу Area of Effect (это когда заклинания и навыки бьют по определенной площади) и порой не только делают больно врагам, но и дают персонажу дополнительный бонус на небольшое время. Тот же Гэндальф в случае промаха получает сопротивление к повреждениям, а вокруг Галадриэль появляются чудозаросли, которые калечат противников и лечат союзников.

ТУДА И ОБРАТНО

Дух Средиземья передается на подсознательном уровне через совсем мелкие детали. Все герои передвигаются по игровому полю медленно и величественно, они намного выше обычных солдат — даже хоббиты выглядят гигантами!

По традиции персонажи поделены на несколько классов. Гэндальф, например, далеко не самый крепкий, но отлично владеет спецспособностями, а тактики вроде Хильдифонса Тука нужны для грамотной установки ловушек и турелей. К сожалению, с первой попытки Monolith не удалось достичь идеального баланса, поэтому тот же Тук вряд ли сможет пережить встречу со злобным урук-хаем, в то время как хрупкий Леголас грациозно бегает по тропинкам и одним взмахом своего длинного конского хвоста убивает все живое. Впрочем, есть надежда, что все поправят: при каждом старте клиента перекачиваются довольно весомые патчи — в Monolith ведется непрерывная работа по настройке игры.

СЕКУНДОМЕР

Что же до серьезных различий с другими MOBA, то на картах в Guardians of Middle-earth вы не встретите ни одного магазина. С истеричными криками «Джентльмен, вы купили неправильный предмет и тянете команду ко дну!» покончено. В Средиземье предлагается выбрать несколько реликвий перед матчем и оснастить их дополнительными улучшениями: апгрейды вешаются на специальный «пояс стража», а доступ к ним открывается только в процессе получения опыта.

Кроме подобных упрощений, авторы решились на робкий шаг вперед — базу и армию статистов позволяется развивать. На определенных уровнях герой получает возможность прокачать стандартные бараки, чтобы потом заказать осадных энтов (если кто-то вдруг не знает — здоровенные говорящие деревья) или конницу (у пешек Саурона в ходу тролли и гоблины на ездовых пауках). Сразу всю армию вызвать на подмогу нельзя, действовать нужно по ситуации. Если необходимо уничтожить пару вражеских башен, то лучше всего атаковать с поддержкой энтов и никак иначе. Башни, в свою очередь, также поддаются апгрейду (лечение союзников, усиленная атака и т.д.)

Еще одна деталь совсем не кажется удивительной: матчи в игре достаточно короткие, всего по двадцать минут. В Guardians of Middle-earth важно не превратить вражескую базу в груду пепла на обугленных костях, а вовремя выводить из игры оппонентов и их башни. За успешную деятельность начисляют очки, у кого больше — тот и выиграл. Бывает, что команда играет из рук вон плохо, но потом, разобравшись в алгоритме набора баллов, объединяется и рвет в клочья противника незадолго до окончания матча.

В режиме с турнирной таблицей таймер отсутствует, и здесь, как и в других играх жанра MOBA, команды могут драться часами. Начинающие, скорее всего, ограничатся двадцатиминутными сражениями, которые гораздо доступнее и не так сильно изматывают.

■■■

Guardians of Middle-earth отлично подойдет для тех, кто никогда не играл в MOBA. Неопытному игроку подробно объяснят основные правила, а благодаря знакомым и любимым героям она очень легко воспринимается. Вместе с тем из-за медленного темпа, вызванного непривычной системой управления, игра несколько отстает от топовых проектов жанра. Если в **DotA 2** или **League of Legends** сражения напоминают стремительное и изящное фехтование, то персонажи романов Толкина, кажется, дерутся на кулаках под водой. Из-за своей неторопливости Guardians of Middle-earth многое теряет: MOBA любят за грамотные отступления в последнюю секунду, удачные засады и вон ту молнию, которая так удачно поджарила вон того врага. Здесь подобные чудеса происходят редко. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Monolith сумела достойно перенести механику MOBA на консоли, но до сверхзвуковых скоростей топовых игр жанра Guardians of Middle-earth далеко

Геймплей	7
Графика	7
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	9

Рейтинг 7,0

«Хорошо»

Артем Комолятов

FORGE

Жанр
Многопользовательский экшен
Издатель/разработчик
Dark Vale Games
Платформа
PC
Сайт игры
playforgewar.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Гоу PvP?

Пару лет назад канал Spike TV выпустил забавный веб-сериал PG Porn (или «Порно для всей семьи»). Он представлял собой пародию на пикантные фильмы: в эпизодах играющие из рук вон плохо актеры усердно буравили друг друга похотливыми взглядами, обменивались сальными шуточками и двусмысленными речевыми оборотами, а за кадром в это время звучала характерная музыка. Вот только вместо самого главного, секса, в каждой серии непременно случалась какая-нибудь курьезная ситуация. Собственно, и слоган у веб-сериала был соответствующий: «PG Porn — для тех, кто любит в порно все… кроме секса».

Так вот, подобный слоган отлично бы подошел к многопользовательскому экшену **Forge**. Звучал бы он примерно так: «Forge — для тех, кому нравится в MMORPG все… кроме рейдов, торговли, платной подписки, квестов, ивентов и крафта». Только PvP, только хардкор!

Посох, лук и два ножа

Надо отдать должное разработчикам из **Dark Vale Games** — они абсолютно четко представляют потенциальную аудиторию своей игры. В Forge нет ни грамма лишнего, создатели пустили под нож все, что могло отвлечь от безостановочных боев. Те, кто на протяжении месяцев (или, в особо запущенных случаях, лет) проводили дни и ночи, систематически вырезая других игроков в **World of Warcraft** или **Guild Wars**, освоятся в Forge на раз-два.

Прелесть и одновременно недостаток этой игры в том, что она без зазрения совести использует главные архетипы ММО-проектов. Так, на данный момент здесь представлены пять абсолютно предсказуемых классов: Warden (типичный танк), Shaman (типичный хил), Pyromancer (типичный маг), Pathfinder (типичный охотник-лучник) и Assassin (типичный понятно кто). У каждого есть уникальные способности, которые мы так или иначе уже видели во многих ММО-RPG: убийца умеет на время становиться невидимым, пиромант превращает окружающее пространство в маленький филиал ада, шаман поддерживает соратников в бою, охотник ставит ловушки, а воин может уйти в глухую непробиваемую оборону.

Поначалу битвы в Forge кажутся сущим хаосом из разноцветных вспышек и лихорадочно скачущих игроков. Вы только и занимаетесь тем, что случайным образом долбите по клавиатуре и чеканите миллиард кликов в минуту, пытаясь хоть что-то понять в происходящем. Главное — сохранять спокойствие, и тогда вы быстро научитесь правильно комбинировать способности, маневрировать на аренах с ловкос-

Забраться куда-нибудь повыше и поливать врагов огнем — одно удовольствие. Тихо подобраться к зарвавшемуся магу со спины и полоснуть лезвием по горлу — совсем другое.

В командных поединках лучше не отходить далеко от соратников. Чем больше народу — тем гуще хаос и больше шансов выжить.

Воин здесь, кстати, представлен нордической женщиной. В бронелифчике, ага.

Строго говоря, охотнику лучше не приближаться к противникам ближе чем на расстояние выстрела. Но бывает всякое.

тью мангуста и, вполне вероятно, даже кого-то убивать.

На самом деле Forge превосходно передает ощущения от PvP-боев в лучших MMORPG последних лет: все предельно динамично, красочно и увлекательно, а от неспадающего градуса напряжения мышка очень быстро начинает выскальзывать из рук — все как у людей.

Растем, но не стареем

Как и во всех приличных многопользовательских экшенах, здесь очень важна работа в команде. Чем раньше вы поймете, что один в поле не воин, тем скорее Forge раскроется во всем своем великолепии. Когда два ассасина втихую вырезают отставшего от команды пироманта — это здорово. Когда воин при поддержке шамана врывается в толпу противников, вращаясь смерчем из лезвий, — это здорово. Когда охотник спасает напарника, мгновенно поменявшись с ним местами, — это очень здорово. Forge способна подарить сильнейшие эмоции, которые можно получить лишь в хорошей командной игре, но при этом не предлагает ровным счетом ничего по-настоящему нового.

Впрочем, разработчики все же осмелились на крошечные, но пикантные решения, которые и не дают повесить на Forge обидный ярлык безликого «крепкого середнячка». Так, здесь большое внимание уделяется вертикальным боям: персонажи обучены простейшим акробатическим трюкам вроде прыжков от стен, из-за чего нередко начавшаяся на земле потасовка плавно переносится на крыши.

Набор опыта и развитие классов в Forge присутствуют, однако вовсе не для того, чтобы дать вам возможность прокачать мощного альфа-самца, а чтобы вы могли филигранно подогнать некоторые эффекты способностей под свой стиль боя. При этом чем-то непременно придется пожертвовать: скажем, вы можете чуть увеличить сопротивляемость магическим атакам, однако из-за этого герой станет более уязвим к физическому урону. Благодаря этому определяющее значение в Forge имеют навыки самого игрока, а не десятки потраченных часов и набранные уровни.

Risky business

Все это, конечно, прекрасно, однако сейчас Forge напоминает скорее раннюю бета-версию, чем полноценную игру. Остро ощущается дефицит контента. Пять классов и четыре карты — это непростительно мало даже для совсем молодого многопользовательского экшена. Вы очень быстро изучите каждый сантиметр боевых арен, «распробуете» каждый предложенный класс и… внезапно охладеете к игре почти полностью. Еще вчера вы с восторгом рубили все живое направо и налево, оттачивали «ракетджампы» и выписывали в тетрадку наиболее эффективные связки умений, а уже сегодня вдруг с ужасом осознали, что игра вас больше не впечатляет.

Совершенно издевательски при всем этом выглядят нерабочие, закрашенные серым пункты главного меню. Скажем, на данный момент единственный способ найти матч — воспользоваться быстрым поиском, после чего вас вынесет на случайную карту со случайным режимом и со случайным количеством игроков. В Forge нет никакого браузера серверов или возможности как-то отсеять неугодные моды или арены — ешь, что дают, либо уходи. Многие игроки предпочитают второй вариант: сразу после загрузки карты пять-шесть пользователей стабильно выходят из матча и заново встают на поиск — авось на этот раз повезет, и тебя не выкинет пятый раз подряд на сидящую в печенках арену Forest Ambush.

X X X

Надо отметить, что сами Dark Vale Games клятвенно обещают не бросать Forge на произвол судьбы и намерены в темпе вальса добавлять контент. На подходе новые классы, карты, возможность кастомизации внешнего вида персонажей, нормальный браузер серверов и еще много того, чего игре сегодня жутко не хватает. Причем обещаниям действительно хочется верить: разработчики внимательно следят за отзывами сообщества, оперативно латают баги и вводят необходимые изменения в баланс. Сомнений практически нет, все будет — но когда? Через пару месяцев Forge вполне может превратиться из гадкого утенка в прекрасного лебедя, встав в один ряд с другими успешными мультиплеерными экшенами в Steam. Другое дело, что, какой бы уникальной и увлекательной Forge ни стала в будущем, просить *сейчас* 400 рублей за неготовую игру — это дурной тон. X

V Реиграбельность

X Классный сюжет

X Оригинальность

X Легко освоить

Дождались?

Единственный в своем роде многопользовательский экшен, который очень хочется назвать «симулятором PvP-боев в MMORPG». Forge многообещающе выглядит, но пока сильно страдает от недостатка контента.

Геймплей: 7
XXXXXXXXXX

Графика: 7
XXXXXXXXXX

Звук и музыка: 6
XXXXXXXXXX

Интерфейс и управление: 7
XXXXXXXXXX

Рейтинг

6,5

Средне

ЖАНР
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ШУТЕР

ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
LUDOCRAFT

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
AIRBUCCANEERS.COM

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: 2,6 ГГЦ, 2 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE 2 DUO 3 ГГЦ, 4 ГБ, 1 ГБ ВИДЕО

AirBuccaneers

Небо — второе море

Артем Комолятов

Превращение любительской модификации в полноценную игру — событие двоякое. С одной стороны, хорошо, что оригинальные идеи и свежие механики воплощаются в чем-то большем, чем собранной на коленке поделке энтузиастов. С другой — начинающие разработчики очень часто забывают, что в высшей лиге игровой индустрии в ходу совершенно другие стандарты качества. К бесплатному моду взятки гладки, но стоит добавить ценник — и требования взлетают до потолка. Неудивительно, что на десяток действительно удачных преображений (**Counter-Strike**, **Red Orchestra**, **DotA** и др.) приходится сотня провальных.

Скованные одной цепью

В прошлой жизни **AirBuccaneers** была многопользовательской модификацией для **Unreal Tournament 2004** и только через восемь лет реинкарнировалась в полновесный тайтл — со своей фанатской базой, серверами и ценой.

Надо сказать, на бумаге AirBuccaneers выглядит просто превосходно. Взять хотя бы сеттинг: пираты и викинги дерутся за господство над Древней Скандинавией не где-нибудь, а прямо в воздухе, летая на громадных дирижаблях. Каково, а? На цеппелинах вы перемещаетесь по бескрайним нордическим просторам и ведете полноценную воздушную войну, но стоит покинуть лоно родного корабля, как ваша боевая ценность стремительно низойдет к нулю. Победу в AirBuccaneers приносят не индивидуальные заслуги, а эффективность работы всего экипажа. Когда на палубе собирается ватага пиратов-оборванцев, для каждого находится маленькое дело: кто-то стоит за штурвалом, кто-то занимает места у пушек, кто-то непрестанно латает дыры в корпусе, кто-то сбивает вражеские снаряды, а кто-то бегает из стороны в сторону и выкрикивает команды. На высоте в несколько сотен метров все находятся в одной лодке, так что чем активнее вы будете трудиться на общее благо — тем позже чмокнетесь с землей на ускорении 9,8 м/с?.

То есть главной цели — внушить игроку сильное чувст-

НА ВЗЛЕТЕВШИЙ ДИРИЖАБЛЬ МОЖНО БЫСТРО ПОПАСТЬ ПРИ ПОМОЩИ ПЛАНЕРА. ПРАВДА, ПОНЯТИЕ «БЫСТРО» В AIRBUCCANEERS ВЕСЬМА СПЕЦИФИЧЕСКОЕ...

ПРОБРАВШИЙСЯ НА ПАЛУБУ ВРАГ ПРОСТО НАСТОЯЩАЯ РАДОСТЬ: НА ПЯТЬ-ДЕСЯТЬ СЕКУНД В ИГРЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ ХОТЬ КАКАЯ-ТО ДИНАМИКА.

ЕСЛИ ВСЕ ВАКАНТНЫЕ МЕСТА НА БОРТУ ЦЕППЕЛИНА УЖЕ ЗАНЯТЫ, ВЫ МОЖЕТЕ ПОГЛАЗЕТЬ НА ПРОЛЕТАЮЩИЕ МИМО КОРАБЛИ С ПОМОЩЬЮ ПОДЗОРНОЙ ТРУБЫ.

ХОТЬ И ТЕСНОВАТО, ЗАТО ВСЕ ЗАНЯТЫ ДЕЛОМ — ПОМОГАЮТ ЗАРЯЖАТЬ ОРУДИЯ, КРУТЯТ ШТУРВАЛ ИЛИ ТРАВЯТ АНЕКДОТЫ ДЛЯ ПОДНЯТИЯ БОЕВОГО ДУХА.

во братского плеча — AirBuccaneers достичь удалось. Индивидуалистам здесь делать нечего: сила дирижабля прямо пропорциональна численности экипажа. Решив полетать в гордом одиночестве, вам придется постоянно переключаться между пилотированием, ремонтом и обслуживанием орудий. Из-за этого цеппелин не сможет тактически маневрировать в воздухе и хоть сколь-нибудь точно стрелять, не говоря уже о том, что судно с одним мастером на все руки очень легко может взять на абордаж команда противника.

GRAND THEFT AERO

К слову, возможность захватить чужой корабль — далеко не единственная светлая мысль разработчиков. На самом деле в AirBuccaneers множество оригинальных игровых решений. Например, в центре одной из карт бушует самый настоящий смерч; попавшие в зону его влияния дирижабли начинают бешено вращаться, что можно использовать как в свою пользу, так и во вред команде. На других аренах густые кучевые облака позволяют незаметно подкрасться к противнику в самый неудобный для него момент. Во время управления кораблем перед вами всегда будет стоять дилемма — рискнуть и подлететь к цеппелину неприятеля поближе, чтобы получить возможность украсть вражеский корабль, либо остаться на почтительном расстоянии, уворачиваясь от снарядов и воздушных мин.

Система перков в AirBuccaneers построена по принципу еще одного занятного многопользовательского экшена — **Forge** (ищите рецензию на игру где-то на соседних страницах). Получая опыт в сражениях, вы вольны выбрать какой-нибудь полезный бонус к характеристикам и навыкам. Вся соль в том, что взамен придется чем-то пожертвовать: скажем, за перк, увеличивающий скорость ремонта на 25%, вы лишитесь… одного глаза! Примерно четверть экрана будет занимать повязка, которая сильно урезает угол обзора. В какой еще игре вы видели что-то подобное?

ТИШЕ ЕДЕШЬ… НЕ ДОЕДЕШЬ

Однако, как отмечалось выше, все это великолепие впечатляет лишь на бумаге. У AirBuccaneers воз и маленькая тележка очевидных просчетов в базовой механике, которые почти полностью нивелируют потенциальное удовольствие от воздушных боев. Но самое страшное, что патчи здесь не помогут: ошибки пустили такие глубокие корни, что их уже попросту невозможно исправить, не перелопатив всю формулу проекта.

AirBuccaneers — это непередаваемо медленная игра. Даже во время самых динамичных по местным меркам боев ни на секунду не покидает ощущение, что в Древней Скандинавии царствовало перманентное slo-mo. С самых первых минут матча мозг начинает активно генерировать шутки про, мягко говоря, неторопливость финских разработчиков, вот только легче от этого не становится. Вокруг все ползет со скоростью улитки — дирижабли, снаряды, игроки, планеры и очки опыта. Некоторое время стоически терпишь, пытаясь настроиться на соответствующую, почти медитативную волну, но очень быстро бросаешь это дело и начинаешь регулярно зевать, с грустью вспоминая динамику топовых мультиплеерных экшенов.

Ситуацию усугубляет еще и, казалось бы, одна из основных особенностей AirBuccaneers — строгое распределение обязанностей. Более-менее интересно только стоять за штурвалом — тут можно показать какие-никакие навыки и, по сути, поруководить ходом сражения. Тем, кто не успел первым добежать до желанного места, приходится довольствоваться объедками с барского стола: канониры лишь наводят орудия и выпускают снаряд за снарядом, бортмеханики тупо долбят инструментом по палубе, а все остальные тоскливо наблюдают за весельем со стороны, изредка постреливая в воздух. Умерли, возродились, повторили — и так весь матч. Когда понимаешь, что твоя роль сводится к систематическому нажатию двух кнопок, желание задержаться в AirBuccaneers улетучивается в мгновение ока.

■■■

В результате AirBuccaneers кажется настоящим кладбищем хороших идей. Игра предъявляет какие-то нереальные требования к терпению и выдержке, при этом награда за ваши жертвы не окупается полагающимся восторгом и яркими впечатлениями. У AirBuccaneers есть свое маленькое, но верное сообщество, почти полностью состоящее из ветеранов оригинальной модификации для UT2004. Пожалуй, только им и стоит рекомендовать игру к покупке — прочие игроки рискуют заснуть еще до того, как дирижабль оторвется от земли. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	✓
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	✓
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✗

ДОЖДАЛИСЬ?

НЕКОГДА ОТЛИЧНЫЙ МОД ДЛЯ UNREAL TOURNAMENT 2004, КОТОРЫЙ В НАДЕЖДЕ ПОПАСТЬ В ВЫСШУЮ ЛИГУ СЛИШКОМ БЛИЗКО ПОДЛЕТЕЛ К СОЛНЦУ И ОПАЛИЛ КРЫЛЬЯ. У AIRBUCCANEERS ОПРЕДЕЛЕННО ЕСТЬ ПОТЕНЦИАЛ, НО ДАЖЕ САМИ РАЗРАБОТЧИКИ НЕ ЗНАЮТ, КАК ЕГО ПРАВИЛЬНО РЕАЛИЗОВАТЬ.

ГЕЙМПЛЕЙ	6
ГРАФИКА	6
ЗВУК И МУЗЫКА	6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7

РЕЙТИНГ

6,0

«СРЕДНЕ»

КАЛЬМАР МАТЕР

Жанр
Экшен
Издатель
SEGA
Разработчик
Platinum Games
Платформы
Xbox 360, PS3
Мультиплеер
Интернет
Сайт игры
sega.com/anarchyreigns

ANARCHY REIGNS

АНТОН МУХАТАЕВ

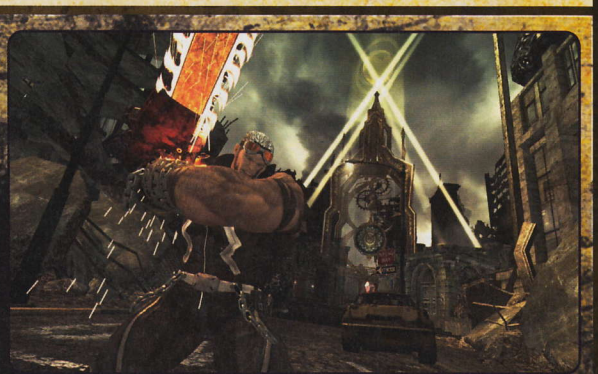
Чем дальше, тем очевиднее становится, что одной из немногих независимых студий Японии, способной соревноваться с западными, остро не хватает денег. Сколько бы талантливых людей ни работало в **Platinum Games**, их потенциал сдерживают слабые продажи игр. Даже сиквел довольно успешной **Bayonetta** анонсировали только после того, как за него поручилась **Nintendo**. С **Anarchy Reigns**, неформальным продолжением **MadWorld**, дела обстоят еще печальнее. Игра вышла в Японии прошлым летом полностью переведенной на английский язык, но ее релиз в западных странах отложили до начала 2013 года. Вряд ли это поможет продажам, и дело совсем не в том, что в январе игры покупают не очень охотно: как Anarchy Reigns ни преподноси, это очень странный экшен для очень узкой аудитории. Да еще и не настолько хороший, насколько бы хотелось.

Макс порядка

Историю MadWorld новая игра не продолжает, ограничиваясь несколькими отсылками и заимствованными персонажами. Что происходит — понять довольно сложно. В многочисленных заставках главные герои обмениваются обрывистыми, пафосными, зачастую лишенными смысла фразами, которые с трудом объясняют, почему несколькими моментами позже начинается бой. Сценарий крутится вокруг бывшего спецагента с претенциозным именем Максимилиан, за которым по заданию его дочери охотится наемник Джек, главный герой MadWorld. Тем же занимается и ученик Максимилиана Леонхарт, главный соперник Джека. Больше ничего знать не требуется, игра не пытается объяснить происходящее и от этого не страдает.

Все, что есть у Anarchy Reigns, — это боевая система. Доступная, глубокая, классно выстроенная, но все-таки ограниченная. С самого начала можно пользоваться всем набором ударов, захватов, комбо и других приемов. Просто лупить по клавишам не выйдет: Anarchy Reigns предпочитает, чтобы вы знали, что делаете.

В одном кадре Anarchy Reigns умещается куча событий, правда, внешний вид игры вызывает вопросы: вроде и неплохо, но другие игры Platinum смотрятся намного живее.



То, что бицепс Джека больше его головы, по-прежнему никого не смущает.

В обычной версии Байонетты нет. Чтобы заполучить девушку, придется раскошелиться на DLC.

В Anarchy Reigns бензопила еще полезнее, чем в MadWorld.

Признаться, это не очень хорошо сочетается с совершенно безумным тоном игры, в которой вам противостоят киборги-ниндзя, кальмары с электризованными щупальцами и русские спецагенты Николай Дмитрий Булыгин и Саша Иванов (последний, между прочим, женщина).

По сравнению с MadWorld сильно изменилась стилистика. В первой игре Platinum, многим обязанной «Городу грехов», гамма сводилась к трем контрастным цветам: красному, черному и белому. Anarchy Reigns так себя не ограничивает, здесь полная палитра, а контрастом вместо крови в MadWorld выступают темные чернила. Это намекает на внеземное происхождение персонажей, что не удивляет — принять такое сборище фриков за людей просто так не получается. В этих персоналиях и заключается значительная часть шарма игры: если бы подборка героев не была столь безумной, Anarchy Reigns очень многое бы потеряла.

Темный мессия

Пока вы осваиваете широкий список комбинаций, игра предлагает несложные миссии на уровнях-хабах: убейте за отведенное время какое-то число врагов, перебейте всех противников на крышах зданий, победите, используя только огнемет. На таких уровнях действует смена дня и ночи, в темное время суток вас поджидают враги посильнее. Поначалу ни одно из заданий не кажется скучным, но как только в игре более-менее осваиваешься, то интерес к ним резко пропадает. В первую очередь потому, что заранее доступный арсенал приемов накладывает свои отпечатки: полностью освоив боевую систему, вы увидите все, что готова предложить игра, а это, к сожалению, не так много.

Сюжетный режим явно не доработан, ему не хватает разнообразия и интересного геймплея, хотя иногда встречаются оригинальные эпизоды (скажем, однажды придется сбивать противников гигантскими шарами для боулинга или, свесившись с вертолета, расстреливать противников) и удачные битвы с боссами. Но этого слишком мало, чтобы в сингле хотелось задержаться.

Тут и становится понятно, что, как и многие современные западные игры, Anarchy Reigns ориентирована на мультиплеер. Правда, сразу перейти к многопользовательскому режиму игра не дает: на старте заблокированы многие персонажи, а получать к ним доступ предпочтительнее в сюжетной кампании.

Бей сильнее

Но и в мультиплеере Anarchy Reigns остается такой же непостоянной игрой. На некоторых уровнях осмысленный beat 'em up превращается в обычное месиво, где многое зависит от удачи (можно начать длинное комбо и не заметить, как к вам подкрались сзади и сорвали атаку). Подчас даже сложно разобрать, кто у кого выигрывает, — герои в разноцветных костюмах бьют друг друга что есть силы, забывая о приличиях и товарищах по команде. Словом, получать удовольствие сложно. Но если немного ограничить число игроков, то Anarchy Reigns оживает на глазах. Стоит механике развернуться в полный рост, как игра тут же преображается, а ты невольно осознаешь весь потенциал заложенной концепции. К сожалению, в интернете редко попадаются по-настоящему достойные соперники.

До Platinum Games никто не пробовал применять к beat 'em up наработки такого чужеродного жанра, как шутер от первого лица. Как выяснилось, вписываются они без проблем. Brawler с чистокровными мультиплеерными режимами Team Deathmatch, Capture the Flag и другими смотрится совершенно органично. Удивительно, почему никто еще не додумался сделать это стандартом.

■■■

Над Anarchy Reigns работали люди не менее сумасшедшие, чем придуманные ими супергерои. В свои лучшие моменты игра заставляет вспомнить о **God Hand** для PlayStation 2 — у нее тоже хватало очевидных проблем в геймдизайне, но Anarchy Reigns до такого же культового статуса вряд ли дорастет. Слишком часто ее необычность кажется не следствием фантазии дизайнеров, а напротив — доказательством того, что они исписались или что им не хватило денег, чтобы реализовать и натереть до блеска более приземленные, но не менее важные вещи. Впереди у Platinum сразу три игры для больших издателей, поэтому есть надежда, что подобный конфуз случился со студией в последний раз. ■

- Реиграбельность ✓
- Классный сюжет ✗
- Оригинальность ✗
- Легко освоить ✓

Дождались?

Неплохая игра про драки суперфриков, которой явно не хватило бюджета. Platinum Games способны на большее, мы знаем.

Геймплей	6
Графика	6
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	8

Рейтинг

6,0

«Средне»

TOM CLANCY'S GHOST RECON ONLINE

ЖАНР
MMOFPS

ИЗДАТЕЛЬ
UBISOFT

РАЗРАБОТЧИК
UBISOFT SINGAPORE

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

ПЛАТФОРМА
PC

САЙТ ИГРЫ
GHOST-RECON.UBI.COM/GHOST-RECON-ONLINE

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: PENTIUM D 2,66 ГГЦ, 3 ГБ, 256 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE 2 DUO 3 ГГЦ, 4 ГБ, 512 МБ ВИДЕО

ГЕВОРГ АКОПЯН

ПРИЗРАЧНОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ

В прошлом году среди онлайновых шутеров настало заметное оживление. Во free-to-play, кажется, рванулись все, что повлекло за собой многочисленные анонсы и релизы. Мы уже поиграли в **Warface**, **Hawken**, **Tribes: Ascend** и **PlanetSide 2**, вот-вот выйдет **Dust 514**. Все это не дешевые игры, сделанные голодными китайцами и индусами, а дорогие, современные проекты от уважаемых компаний — **Crytek**, **Sony**, **CCP**.

Не так давно к этому списку добавился **Ghost Recon Online**, от которого, вы не поверите, вполне можно получать удовольствие. Если зажать нос прищепкой.

ЭТО С КАКОЙ СТОРОНЫ ПОСМОТРЕТЬ

GRO — это сетевой шутер с укрытиями, в котором упор сделан на командное взаимодействие (хотя все, разумеется, бегают поодиночке). Единственное, что хоть как-то выделяет игру на фоне других бесплатных шутеров, — это уникальные для каждого класса перки. Снайпер умеет видеть врагов сквозь стены и становиться невидимым, дернув шнурок на своем супертехнологичном оптическом камуфляже. Пулеметчик блокирует электронику на коротком радиусе и может укрыть себя и товарищей силовым щитом — светящейся полупрозрачной сферой, которая проглатывает пули. Но самые крутые способности у штурмовика: выпятив вперед щит (на этот раз обычный, как у спецназовцев), он на время становится натуральным берсерком и, как разъяренный бык, сшибает всех подряд. А еще представители этого класса таскают на себе электромагнитное устройство, которое поджаривает врагов поблизости. Очень полезная штука, если нужно выкурить с контрольной точки кемперов и снайперов.

В режиме «берсерка» лучше иметь при себе товарища. Врагов-то вы повалите, но добить не сможете.

Большая часть **Rainbow Six: Vegas** проходила с видом от первого лица, но стоило прижаться к укрытию, как камера отъезжала назад и можно было оценить обстановку вокруг. В GRO, с некоторыми оговорками, все наоборот. Передвигаемся мы исключительно с видом от третьего лица, а если прильнуть к стенке, то… ничего не изменится. Камера от первого лица включается, только когда вы зажимаете кнопку прицела. Крайне неоднозначное решение. С одной стороны, возрастает динамика и аутентичность боя. Солдат на бегу врезается плечом в стенку, падает на пузо, судорожно перезаряжает автомат, переводит дыхание и грациозно выпрыгивает из окон, а камера красиво повторяет все его движения. Опять же, благодаря third-person перспективе можно за-

У каждого оружия можно поменять прицел, вместимость обоймы, дальнобойность и прочее. Были бы денежки.

Подавляющее большинство игроков предпочитает снайперскую винтовку. Раздражает – слов нет.

метить, если тебя обходят с фланга, или, не выглядывая из-за укрытия, засечь снайпера. С видом от третьего лица банально легче координировать действия команды и ориентироваться в пространстве. Но!

Из-за гибридной камеры пропадает солидная часть азарта. Вспомните любой чистокровный FPS — например, **Battlefield 3**. Там вы никогда не знаете, что ждет за поворотом; приходится осторожничать, кидать гранаты, ползти на животе. Это похоже на реальные боевые действия. В GRO же вокруг *каждой* контрольной точки располагается с десяток стенок, ящиков и прочих непонятных конструкций, за которыми можно спрятаться и спокойно изучить обстановку.

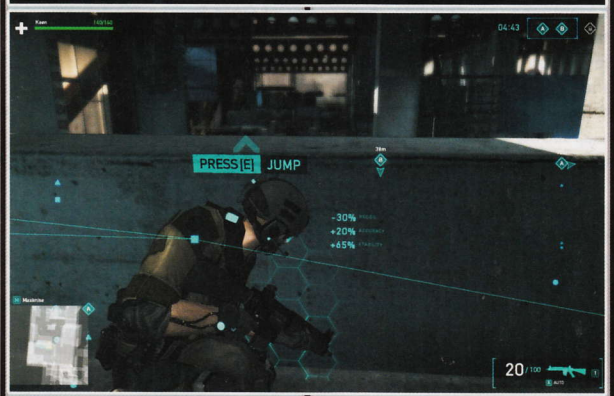
Типовая зарисовка. Высунув язык, добегаете до места, прижимаетесь к стенке. Буквально за две секунды выясняете, что вражеский снайпер прячется за лестницей на втором этаже, двое солдат с дробовиками лежат за бочками, а сбоку их прикрывает пулеметчик. Дальше — скучная рутина: не высовывая носа из-за укрытий, обе стороны вяло поливают друг друга свинцом, на место погибших приходят новые бойцы, и цикл повторяется до финального писка таймера. В GRO практически не бывает ситуаций, когда происходит что-то неожиданное. Ты всегда знаешь, где кто сидит и у кого какое оружие.

Халява приди

Условно-бесплатная модель, конечно же, накладывает свои отпечатки. В Warface благодаря особенностям движка и механики навык все-таки имеет определяющее значение — опытный стрелок может запросто навалять даже тем игрокам, которые потратили солидные деньги на виртуальную экипировку. Один солдат вполне способен победить в перестрелке сразу с несколькими врагами. В GRO же базовое оружие и броня настолько *убоги*, что даже ветераны **Counter-Strike**, обладающие запредельной реакцией, будут ловить хедшоты, плача от бессилия и тоски.

Конечно, любую амуницию можно купить за внутриигровые очки, которые зарабатываются в матчах. Но баллы копятся настолько медленно, что вам придется позориться несколько часов кряду лишь для того, чтобы купить какой-нибудь вместительный рожок и пяток гранат.

Тратить же настоящие деньги на GRO совсем не хочется. Да, это неплохая игра, но любой полноценный шутер одной левой уделывает ее по всем параметрам. Возьмем карты. Их мало, они пустые, некрасивые и плохо сбалансированы. Впрочем, русские игроки наверняка оценят колорит уровней Chertanovo LZ, Korolev Towers, Tomsk-9, Markhov Station. Любопытнее других последняя — собирательный образ московского метро. Больше всего станция напоминает «Арбатскую». Chertanovo LZ — ультрасовременный торговый центр, имеющий мало общего со столичными реалиями, зато на его стенах висят плакаты и схемы с надписями на русском (на удивление почти без ошибок).



Голографический интерфейс постоянно напоминает, что действие происходит в ближайшем будущем.

Идем дальше: система подбора матчей, один из важнейших аспектов любого сетевого шутера. В GRO она просто отвратительна. Нет абсолютно никаких настроек, все, что вы можете сделать, — это нажать на гигантскую кнопку «ИГРАТЬ СЕЙЧАС» и терпеливо ждать. В среднем процесс занимает, внимание, несколько минут. За это время можно перебить целую армию в мультиплеере **Black Ops 2** или объехать на джипе какую-нибудь гигантскую карту в Battlefield 3.

Ну и, наконец, главное — баллистика. Очень невнятная. Такое чувство, что стреляешь не бронебойными патронами из АК-47, а пластмассовыми пульками из китайской игрушки: отдача запредельная, враги никак не реагируют на попадания, выстрелы приходятся не туда, куда задумывал. Гранаты вообще, кажется, набиты песком — падают мертвым грузом сверху и так и лежат. Ни о каких сложных траекториях и отскоках нет и речи.

■■■

Не покидает ощущение, что **Ubisoft** сделали Ghost Recon Online просто для галочки. Посмотрел Ив Гильмо на конкурентов, почесал подбородок, да и проорал фальцетом подчиненным, чтобы слепили f2p-шутер под известным брендом. Игра получилась релевантная энтузиазму разработчиков — скучная, серая и безыдейная. Без доната в GRO слишком уныло, а тратить деньги на нее совершенно не хочется. Даже мультиплеер **Future Soldier** от тех же французов выглядит на порядок веселее. ■

Реиграбельность	✓
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Весьма посредственный сетевой шутер. Если хотите пострелять в мультиплеере, лучше купите Battlefield 3, или обратитесь к более удачным бесплатным проектам.

Геймплей	6
Графика	6
Звук и музыка	7
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

6,0

«Средне»

Дмитрий Ежов

STEALTH BASTARD DELUXE

Дети шпионов

Жанр
Стелс-платформер

Издатель/разработчик
Curve Studios

Мультиплеер
Нет

Платформа
PC

Сайт игры
stealthbastard.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Dual Core, 2 ГБ, 256 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core, 2 ГБ, 512 МБ видео

Предыдущая игра **Curve Studios**, инди-блокбастер **Explodemon!**, довольно долго буксовала на пути к полноценному коммерческому релизу. Глава студии Джонатан Бидль вынашивал идею проекта около пяти лет, после чего продемонстрировал собранное на коленке демо узкому кругу друзей и родных. Лишь получив восхищенную оценку первой публики, автор принялся за разработку версии для цифровых сервисов.

Со **Stealth Bastard** случилась похожая история, только на этот раз число участников фокус-группы заметно выросло: дистрибутив этого платформера (плюс редактор уровней) год назад кто угодно мог бесплатно скачать с официального сайта. А уже сегодня элитную версию Stealth Bastard (добавка Deluxe, впрочем, означает в основном мелкие улучшения) можно приобрести в сервисе Steam.

Еще одна общая черта двух последних игр Curve Studios — это вступление в жесткую конкурентную борьбу фактически сразу после выхода на рынок. Причем если Explodemon! один в один напоминала вышедшую годом ранее **Splosion Man**, то злоключения шпиона-ублюдка мигом освежают в памяти совсем недавнюю **Mark of the Ninja**. Это тоже плоский платформер, где преимущественно надо прятаться в тени. Такой **Metal Gear Solid** в 2D-перспективе и одновременно духовный наследник прекрасной игры **Gunpoint**.

С виду механика предельно знакомая. Игра состоит из восьмидесяти небольших, но насыщенных уровней, цель каждого из которых — взломать терминалы и открыть большую дверь. Добраться до компьютеров, как правило, непросто. Опасных врагов в игре нет, есть лишь снующие туда-сюда роботы, а также лазерные и механические ловушки. Но бескровное прохождение вам никто не гарантирует: за малейший просчет в прыжке или неосторожное появление из темного угла герой платится расчленением собственного тела, которое смачно демонстрирует камера видеонаблюдения (все игровые события происходят будто бы в ее объективе). Получается что-то вроде **Super Meat Boy** по стелс-правилам, где, с одной стороны, надо быть спокойным и расчетливым, а с другой — максимально внимательным. Вы крадетесь, цепляетесь за уступы, прячетесь в укромных уголках — словом, чувствуете себя неистребимым Сэмом Фишером из старых Java-игр. А потом обязательно падаете на лезвие или натурально взрываетесь под мощным лучом лазера. Ощущения почти уникальные, тем более что по сравнению с оригиналом разработчики значительно улучшили управление и отзывчивость тут теперь едва ли хуже, чем в платформере Эдмунда Макмиллана.

■ ■ ■

Впрочем, главная прелесть Stealth Bastard состоит даже не в дотошно просчитанных уровнях и выверенных правилах — все это, в конце концов, мы видели и в Mark of the Ninja, которая при этом еще и была выполнена на значительно более высоком уровне. Гораздо важнее тут онлайн-составляющая: игра позволяет собирать собственные уровни и делиться ими с другими пользователями. Стоит ли говорить, что уже сейчас самодельных испытаний в Stealth Bastard тысячи, причем некоторые из них демонстрируют фантазию, недоступную, кажется, даже самой Curve Studios? И хотя основной кампанией вполне успеваешь насытиться, но мысль о том, что в любой момент можно вернуться к игре и обнаружить кучу новых изобретательных испытаний, сильно греет душу. Идеальный пример того, как авторам ненавязчиво удалось перекинуть заботы по обновлению проекта на плечи игроков, а те и рады. ■

Среди новшеств Deluxe-издания — новые камуфляжи для героя и чуть измененные уровни. Но куда важнее тут технические изменения. Год назад игра порой страдала вылетами и зависаниями, а теперь все привели в порядок.

Отличный электронный саундтрек, охоту за которым фанаты начали сразу после выхода оригинальной игры, теперь можно купить отдельно — тоже, разумеется, в Steam.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Хороший стелс-платформер с жесткими правилами, который делает отличным ярая поддержка сообщества.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 7
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

Жанр
Квест
Издатель
Nordic Games Publishing
Разработчик
King ART GmbH Bremen
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
kingart.de/critter_chronicles.html

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 ГБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео

Алексей Пилипчук

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES: THE CRITTER CHRONICLES

Made in Germany

Несмотря на бушующий в Европе экономический кризис, немецкие разработчики одни из немногих в индустрии сохранили чувство юмора в эти трудные для многих времена. В 2012 году яркие, смешные и действительно интересные квесты можно было пересчитать буквально по пальцам одной руки. И, как ни странно, большая часть из них пришла на полки магазинов именно из страны сосисок и пива.

The Critter Chronicles — приквел к замечательной **The Book of Unwritten Tales** — не стал исключением из правил. Смешная, милая и атмосферная история о спасении мира вернулась, чтобы рассказать несколько новых сказок и извлечь из шкафов пару-тройку забытых скелетов. Стоит лишь оговориться, что теперь спасать нам предстоит самих себя: война с орками и гоблинами гремит где-то на заднем плане, а на сцену выходит увлекательное комедийное приключение с пачкой интересных героев и очередной обоймой шуток.

В этот раз праздник разворачивается вокруг знакомой по оригиналу «сладкой» парочки — шутника Нэйта и его странного мохнатого попутчика (не то питомца, не то лучшего друга). Начинается история на палубе воздушного корабля, который Нэйт умудрился каким-то чудом выиграть в карты у одного крайне опасного и мстительного пирата. Герой счастлив: в кои-то веки ему выпал шанс взять судьбу в свои руки и отправиться на поиски приключений. Только вот приключения находят его сами, и в скором времени несостоявшийся капитан вынужден вновь спуститься с небес на землю, где его с распростертыми объятьями поджидают море дурацких головоломок и целая орава новых знакомых.

Потерявший рассудок ученый в костюме йети или одушевленный корабль-женщина с комплексом неполноценности… игра не пытается быть оригинальной и выпускает на героя кучу стереотипных придурковатых персонажей. Но каждый диалог с ними — это настоящая комедия и маленькое произведение искусства, участвовать в котором одно удовольствие. К тому же именно среди этой толпы Нэйт и встречает фиолетовое мохнатое нечто — своего лучшего друга, а по совместительству еще одного главного героя. Зверюшка добавляет забавных моментов: тут вам и корявые ухаживания за инопланетной принцессой, и забавная манера общения, и природная неуклюжесть. Но все это меркнет на фоне выходок шаблонного, но харизматичного друга-человека.

Подобно своему известному тезке из сериала **Uncharted**, Нэйт — тот еще юморист, авантюрист и профессионал по попаданию в неловкие ситуации. Он ни на секунду не умолкает, выстреливая по три шутки в минуту, а из всех своих передряг выпутывается на удивление элегантно — ложью, лестью и нескончаемым потоком обаяния. Человеческая логика, впрочем, порой совершенно чужда ему: по вражескому кораблю он стреляет комками ваты и жменей конфетти, а для решения какой-нибудь банальной задачи предлагает сооружать чуть ли не целые механизмы из самых разных предметов. Впрочем, это старая болячка многих квестов старой школы.

За пределами сюжета нас в очередной раз заставляют заниматься типичной квестовой рутиной: кликать по всем активным точкам на экране, набирать целые карманы предметов да носиться туда-сюда по одним и тем же локациям. Разработчики в лучших традициях жанра забывают, что далеко не у всех игроков настолько же нестандартная фантазия, как у их героев. Из-за этого в части задачек приходится пользоваться самым простым и надежным способом — методом научного тыка. Это сильно отвлекает от главного — истории и прекрасных диалогов. И даже возможность в любой момент снизить сложность спасает далеко не всегда.

■ ■ ■

Несмотря на свое название, The Book of Unwritten Tales — тысячу раз написанная и прочитанная книга. От лучших игр жанра ей достались и знакомые типажи, и стиль, и головоломки. Даже недостатки — и те перекочевали сюда почти без изменений. Но, как ни странно, The Critter Chronicles это почти не вредит, даже добавляет некоторого шарма. Стоит только смириться с необходимостью кликать по всему подряд и бегать туда-сюда, как вам откроется крайне милое и смешное приключение. ■

Если хорошенько присмотреться, то в одном из сугробов можно разглядеть рукоять светового меча.

За это фиолетовое лупоглазое чудище нам и предстоит играть добрую половину времени.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Красивая сказка, которую портит балласт в виде поднадоевшей квестовой механики. Ценителей жанра это вряд ли смутит, остальные же финала истории могут попросту не дождаться.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

Антон Мухатаев

PAPER MARIO: STICKER STAR

Посади, наклей

Жанр
RPG

Издатель
Nintendo

Разработчик
Intelligent Systems

Платформа
3DS

Сайт игры
papermario.nintendo.com

Если о чем-то очень долго говорить, рано или поздно это станет правдой. К сожалению, и в случае с Марио. Обвинения, что все игры про него одинаковые, звучат давно и в основном от людей, которые не знают, о чем говорят, — в лучшем случае они играли в **Super Mario Bros.** на знаменитом китайском клоне NES, а все ответвления видели на картинках в интернете. Но в 2012 году **Nintendo** окончательно попала в ловушку собственных ожиданий: когда очень много лет делаешь игры на пределе возможностей, любое понижение уровня, и временное тоже, вызывает вопросы.

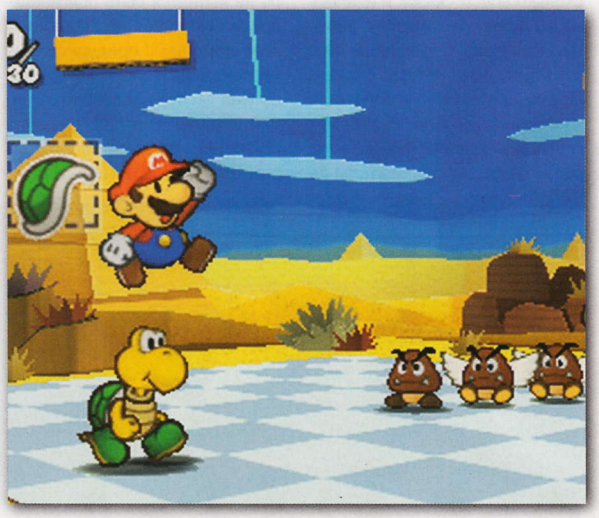
В очередной грибной RPG платформинг из **Super Paper Mario** (Wii) сменяет привычная по предыдущим частям пошаговая система боя. В ней есть немного расчета, случайности и ритм-игры, где своевременное нажатие на кнопки дает усиленные атаки. Многих же привычных элементов японских RPG не наблюдается. Вместо пафоса и штампов — феноменальный, абсурдный, очень смешной сценарий, культивирующий самоиронию и издевающийся над другими играми про Марио. Прокачку ради прокачки здесь заменяют наклейки: их очень много, и каждая действует как одноразовое заклинание. Это и есть главная экипировка главного героя, а также основное средство решения головоломок. Более того, это важное достоинство Sticker Star — и это ее проблема.

Иногда, чтобы продвинуться по сюжету дальше, очень нужна какая-нибудь редкая наклейка. Искать ее, возможно, придется долго, а других способов пройти головоломки игра не предлагает. С остальным тоже не лучше. Так, обычные битвы очень быстро превращаются в рутину: сколько наклеек ни собирай, бодрее бои становятся только тогда, когда дело доходит до боссов. Вот и выходит, что мир Paper Mario проработан, как и всегда, прекрасно — в нем достаточно секретов, занятные сценические образы возникают там, где их меньше всего ждешь, но порой действие скатывается к какому-нибудь неудачному PC-квесту. Вы долго пытаетесь понять, какой именно предмет годится для решения головоломки, и, когда находите его, не всегда можете понять логику: скажем, почему снег не тает от большой зажигалки?

Последние приключения от Nintendo ругали за то, что они брали игрока за руку и не отпускали до конца. Sticker Star игрока за руку не держит, а по большей части оставляет в одиночестве, ведя себя отстраненно и даже немного враждебно. В результате в RPG о Марио сам Марио уже и не совсем Марио. Мы не случайно упоминаем водопроводчика три раза: после стереоскопически объемной Sticker Star другие игры в подобной стилистике выглядят во всех смыслах плоско (за исключением разве что юмора).

Говорят, хорошие правители отличаются от плохих тем, что *в том числе* обращают внимание на детали, а не *только их и подмечают*. Если это так, то Nintendo местами начинает напоминать такого «плохого правителя». Компанию любят за внимание к мелочам, особый почерк, подмигивания и кивки в сторону своих фанатов, но иногда полезно забросить продуманную концепцию и переделать сначала то, что складывается слишком предсказуемо. Sticker Star позволяет себе сцены с огромным козлом, жующим врагов на экране, — эта же игра не видит ничего зазорного в том, чтобы заставить игрока пройти один из прошлых этапов в поисках единственной наклейки. ■

Sticker Star — один из редких случаев, когда в стереоскопическом 3D есть смысл.



Обращайте внимание на то, как выглядят наклейки: если они блестят или, наоборот, потерлись, это влияет на их эффективность.

✘ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Sticker Star можно было и не выпускать: это хорошая игра, но далеко не лучшая в «бумажной» серии и не совсем то, что нужно 3DS сейчас.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 8
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Дмитрий Ежов

MINER WARS 2081

Новая шахтерская история

Жанр
Шутер в невесомости

Издатель/разработчик
Keen Software House

Мультиплеер
Интернет

Платформы
PC, Xbox 360

Сайт игры
minerwars.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

Miner Wars 2081 принадлежит к редкой категории игр, разобраться в сути которых до релиза гораздо проще, чем после. В 2009 году **Keen Software House** анонсировали понятное в общем-то любому человеку развлечение — приключения шахтера в космосе, где можно изящно скрыться от врага в тоннеле, только что проделанном при помощи бурильного инструмента, и охотиться по огромной карте за ресурсами. В общем, полноценный гибрид **Red Faction** и **X3**. Однако теперь, после выхода игры в цифровых сервисах (хотя сами разработчики признались, что это не совсем релиз, а фактически оплачиваемый бета-тест, как в свое время **Minecraft**), голова натурально пухнет от подробностей: тут и сложное устройство мира, и кооператив, и мультиплеер…

Из всех режимов любопытнее всего, пожалуй, большая сюжетная кампания, миссии которой можно проходить как одному, так и с друзьями (совместный режим рассчитан аж на шестнадцать человек). Согласно завязке, к 2061 году ресурсов родной планеты стало отчаянно не хватать, земляне в очередной раз заигрались с экспансией и, попытавшись вытянуть порцию энергии прямо из Солнца, стали виновниками катаклизма. Система оказалась буквально разорвана на мелкие кусочки, остатки людей принялись осваивать многочисленные астероиды. Нам предлагают путешествовать по постапокалиптическим просторам на космолете: бурить проходы, собирать минералы, стрелять в пиратов — и все это исключительно с видом из кабины управления.

В Miner Wars 2081 вроде бы присутствует ощущение свободы, но в роли скитальца мы вынуждены терпеть гнусный коридорный шутер. Влетаем в пространство очередной станции, расстреливаем десяток вражеских шатлов и турелей — и обратно в космос, искать новые базы. Для разнообразия можно после перестрелки посверлить породу, собрать пару аптечек и ящиков с боеприпасами или заняться комплектованием космолета (на борту помещается пять видов оружия).

В общем, представьте **Far Cry 3** в фантастическом антураже, с глупым AI и без сюжета — это и есть кампания Miner Wars 2081, пресная песочница про истребление плотных отрядов противника, раскиданных по огромной карте. Хотя даже это слишком лестное сравнение. Шутер **Ubisoft** не требовал жонглерской ловкости рук, а здесь, маневрируя в скоплениях космических камней, натурально ломаешь фаланги пальцев. И это не говоря о том, что научиться одновременно скользить в коридорах станций и удачно вести стрельбу в Miner Wars 2081 смогут исключительно закаленные мазохисты.

Тут-то и стоит вспомнить про мультиплеер: в дефматче можно не только страдать самому, но и хихикать над душевной болью противников. Любой поединок гарантированно превращается в кучу-малу, где за всполохами взрывов и бешено кружащими космолетами ничего толком не разберешь. А вот в кооперативе уже не так весело: даже пятнадцать ваших друзей не способны оказать серьезной поддержки в борьбе с тупым, но настойчивым AI. Живые партнеры, в отличие от ботов-союзников из сюжетного режима, далеко не бессмертны и к тому же, как и вы, способны испытывать раздражение.

■ ■ ■

Miner Wars 2081 больше напоминает технологический эксперимент, чем серьезное выступление. Примерно то же самое, но в нормальном исполнении наверняка будет присутствовать в **Miner Wars MMO**, слухи о которой сами авторы вот уже год как активно распространяют. В текущем же виде идеи студии выглядят хоть и любопытно, но очень сыро. ■

Разрушаемость в игре не дотягивает до уровня трехлетней Red Faction: Guerrilla. Даже несмотря на специально заточенный под это дело движок.

Встроенный редактор позволяет создавать свои участки Солнечной системы. Жаль только, что адекватного пользовательского контента пока крайне мало.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✕ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Потенциально интересный, но недоделанный шутер в открытом космосе, авторы которого забыли, что бета-тест должен быть бесплатным.

ГЕЙМПЛЕЙ: 6
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 5

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ

AERO PORTER

Платформа: 3DS

Издатель/разработчик: Level-5

Прошлой весной в Японии вышел сборник не мини, но маленьких игр **Guild01**. В **Level-5** собрали четырех довольно известных геймдизайнеров и попросили каждого разработать по одному небольшому проекту. Первый из них, меха-экшен **Liberation Maiden** от Гоити Суды, «Игромания» проигнорировала: хоть в нем и предлагалось играть за школьницу, ставшую президентом Японии, для Суды это была удивительно бледная игра. Второй проект из списка, **Aero Porter**, сделал Ют Сайто, создатель **SimTower** и **Seaman**. У него получилась здоровая интерактивная пропаганда, которая объясняет, почему авиакомпании так часто теряют багаж.

Вы управляете несколькими вертикально расположенными каруселями, по которым двигаются вещи пассажиров. Каждая карусель помечается цветом, и к ней призывается свой самолет — вы должны вовремя загрузить на него багаж того же окраса, скидывая и поднимая чемоданы с одного уровня на другой. Сначала все кажется элементарным, но через час, когда каруселей становится семь, Aero Porter усложняется до предела. Багаж поступает на верхний уровень почти без остановок, и, чтобы успевать его распределять, нужно либо обзавестись еще одной парой глаз, либо придумать эффективный алгоритм. Усугубляет положение то, что если какой-то из самолетов остается без груза, то рейс отменяют, а вас штрафуют. Еще на карусель иногда подкидывают бомбы или багаж очень важных персон — со всем этим надо что-то делать, не забывая экономить электричество, а то свет может пропасть в самый неподходящий момент.

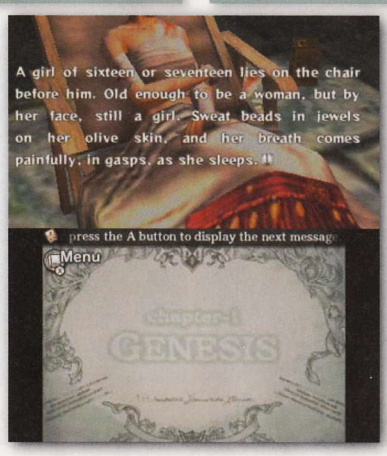
Распределять багаж — на удивление увлекательное занятие, но игра недостаточно мотивирует на установление рекордов. Можно научиться работать безупречно, но Aero Porter этого не требует, тонко намекая, что если груз отправился куда-то не туда — ничего страшного, так бывает. Не знаем, хотел ли Ют Сайто, чтобы игроки прониклись трудом сортировщиков, но, если его игру разместят в залах ожидания аэропортов, жалоб на сотрудников станет гораздо меньше. — *Антон Мухатаев*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

CRIMSON SHROUD

Платформа: 3DS

Издатель/разработчик: Level-5



Третий проект из сборника **Guild01** — непродолжительная **Crimson Shroud** от Ясуми Мацуно (человека, придумавшего **Final Fantasy Tactics** и еще пару-тройку очень хороших RPG), одна из самых странных ролевых игр, в которые я когда-либо играл. Начнем с того, что модели персонажей в ней почти не анимированы, они больше похожи на фигурки, чем на людей. В каком-то смысле Crimson Shroud это подходит: привычные для японских RPG пошаговые бои она смешивает с элементами настольных игр в системе Dungeons & Dragons. Время от времени вы кидаете кубики, от чего зависит, сумеете ли вы, например, избежать сражения и сработает ли заклинание.

Со своим низким бюджетом Crimson Shroud явно ни на что не претендует, но ее вытягивают сценарные способности Мацуно. Средневековый эпос ему удается очень непринужденно: парой-тройкой штрихов он рисует историю, которая, неторопливо начинаясь, затягивает на несколько часов и привязывает к персонажам. Но где-то действие переходит в абсолютную фальшь. Так, во второй главе есть момент, где вам нужно найти один предмет, чтобы пройти дальше. Проблема в том, что никто толком не объясняет, где искать. Вещичку можно получить, только несколько раз пройдя одну и ту же битву со скелетами, убивая их в определенной последовательности. К таким поворотам ветераны жанра давно привыкли, но в обществе приличных людей это принято называть плохим геймдизайном.

К счастью, на все закрывать глаза не придется: боевая система тут не самая продвинутая, но с запросами пятичасовой игровой кампании справляется отлично. На месте дилемма со сбором лута (весь не унесешь), подобие крафтинга, разные тактики развития персонажей… если бы Мацуно дали размахнуться, Crimson Shroud могла бы спокойно стать японской RPG года. Пока же это любовное письмо фанатам его предыдущих игр, в котором чувствуется стилистика великолепной **Vagrant Story** с PS one, — именно такого жанра сейчас больше всего не хватает. — *Антон Мухатаев*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.5

HYDROVENTURE: SPIN CYCLE

Платформа: 3DS

Издатель: Nintendo
Разработчик: Curve Studios

В вагоне метро, в автобусе, в электричке — да просто на людях — человек, крутящий в разные стороны свою 3DS, выглядит как идиот. Но если он играет в **Hydroventure: Spin Cycle**, то у него хотя бы есть оправдание. Забудьте **Doodle Jump** с iOS — лучшего применения гироскопов в видеоиграх еще не было. Сиквел отличного пазла для Wii, также известного как **Fluidity**, получил на портативной консоли не только нужное содержание, но и форму. В новой игре мы по-прежнему контролируем небольшую струю воды, которая по ходу дела может менять агрегатное состояние, превращаясь в облако или лед, а также обзаводиться новыми способностями.

Hydroventure напоминает одновременно и **LocoRoco**, и менее известную **Soul Bubbles** с DS, однако в плане взаимодействия с игровым миром она легко превосходит обе. Hydroventure удается очень точно передать течение воды: вы чувствуете, как каждое ваше движение влияет на поток. Создается впечатление, что, наловчившись, можно управлять чуть ли не каждой каплей. Многие уровни дают склонять поток только влево или вправо, но самые интересные разрешают движение на 360 градусов. Это поначалу непривычно, потому что 3DS приходится переворачивать вверх ногами, что иногда приводит к случайным нажатиям кнопок «Start» или «Home», прерывающих процесс. Но это ничего не стоит по сравнению с теми ощущениями, которые дает управление водой.

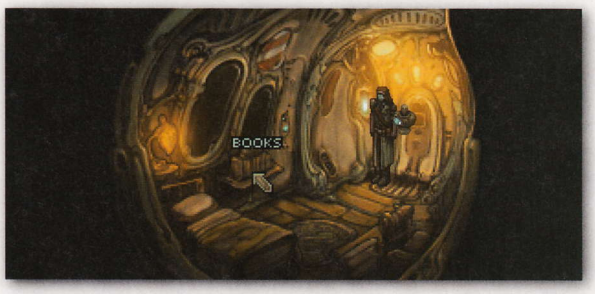
А еще Hydroventure никогда не перестает удивлять. Когда начинает казаться, что игра уходит в самоповторы, она тут же выкидывает что-нибудь новое — способность, механику, врагов, босса, в конце концов. Здесь нет ни единого проходного уровня, а чтобы собрать на каждом из них идеальный результат, придется выучить все пути. В 2012 году в eShop не было ничего лучше Hydroventure, и если так пойдет дальше, то сервис превзойдет розничную линейку, которой в последнее время явно не хватает игр. — *Антон Мухатаев*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0

PRIMORDIA

Платформа: PC

Разработчик: Wormwood Studios
Издатель: Wadjet Eye Games



Несмотря на то, что наша индустрия относительно молода, тяга ко всему с приставкой «ретро» с каждым днем обретает все новые и новые масштабы. И **Primordia** — классический квест, созданный в XXI веке, — очередное тому подтверждение.

Игра повествует о пережившем катастрофу мире, когда человечество стало частью истории, а его место на планете заняли роботы. Кто-то из них уже и забыл своих создателей, кто-то по-прежнему надеется их встретить. А наш герой — робот-философ по имени Горацио — верит в Человека, как некоторые из нас верят в Бога.

Горацио конструирует разные механизмы, увлекается наукой и чтением, живет вдалеке от суеты и проблем больших городов. Однако в один прекрасный день жизнь вынуждает его в компании обаятельного летающего компаньона отправиться в местный культурный центр — Метрополис. В поисках спасения.

В своем путешествии герои с нашей помощью решают насущные проблемы, обмениваются колкостями и потихонечку раскрывают игрокам секреты своего мира. Мира, где жизнь медленно, но верно умирает. В форме маленького квеста разработчики умудрились уместить множество глубоких философских тем, прекрасный юмор и, как бы странно это ни звучало, настоящих, живых героев.

Primordia полна очарования, и в ее немного мрачную, но очень романтичную атмосферу приятно окунуться. Жаль лишь, что во всем, что касается непосредственно геймдизайна, картина вырисовывается отнюдь не столь радужная. От классических квестов игра унаследовала не только приятную картинку и point & click механику, но и уйму раздражающих недугов. Порой в коричневом мареве крайне трудно отыскать нужный по сюжету предмет, громоздкий интерфейс раздражает, а скучные и моментами нелогичные головоломки сильно отвлекают от красивой философской притчи, которой игра так пытается казаться. — *Алексей Пилипчук*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.5

UNCHARTED: FIGHT FOR FORTUNE

Платформа: PS Vita

Разработчики: Sony Bend Studio, One Loop Games
Издатель: Sony

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 3.0

Fight for Fortune («Борьба за сокровища» в русскоязычном издании) — это нетривиальная карточная игра во вселенной **Uncharted**. Вы сражаетесь один на один с компьютером или с другом в мультиплеере. На игровом поле есть слоты для десяти карт, соответственно, по пять на каждую сторону. За один ход вы выбираете карточку персонажа («герой», «злодей», «наемник» — отличаются бонусами и полоской жизни), карточку фортуны (плюс один к силе всех героев, ликвидация выбранной карты противника и т.д.) и карточку ресурсов (плюс три к атаке, плюс два к защите), а потом раунд может развиваться по двум сценариям: либо вы наваляете врагу, либо он вам. И так — пока кто-то не потеряет весь запас здоровья.

«**Борьба за сокровища**» продается в PSN за смешные 140 рублей. Смешные, в первую очередь, потому, что даже этих денег игра не стоит. Если вы хоть краем глаза видели любую более-менее серьезную карточную игру (например, многочисленные спин-оффы **Magic: The Gathering**), то не продержитесь в Fight for Fortune и десяти минут. Ей сильно не хватает глубины и тактического простора, в подавляющем большинстве матчей все решает слепая случайность. Во-вторых, и это немыслимо, часть карточек имеет нормальную силу только в том случае, если вы завоевали трофеи в **Uncharted: Golden Abyss**. Казалось бы, решение оправданно, ведь игра все-таки рассчитана на поклонников сериала про неуклюжего Натана Дрейка. Но отвратительный вид самого главного — карточек — говорит о том, что о фанатских чувствах никто не думал. Вместо красивого арта — страшненькие скриншоты из разных игр серии, вместо знаменитой заглавной темы — тишина в главном меню.

Низкая цена не оправдание такого отношения **Sony** к собственному бренду. Такое чувство, что никто из разработчиков не играл в **Metal Gear Acid** для PSP — вот где действительно хорошая карточная игра по мотивам известной серии.

КОРСАРЫ: КАЖДОМУ СВОЕ!

Платформа: PC

Разработчик: BlackMark Studio
Издатель: Akella

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 0.5

Тонущая «**Акелла**», видимо, сосем потеряла какую-либо надежду на спасение, раз уж решилась на столь отчаянный шаг — продавать любительские моды под видом полноценных проектов. Конечно, такой прием они используют уже далеко не в первый раз, но время идет и требования к качеству в индустрии с каждым годом становятся все серьезнее.

Те, кому посчастливилось в свое время застать «**Возвращение легенды**», вряд ли почувствуют существенную разницу. Нам все так же предлагают стать капитаном собственного корабля и отправиться навстречу настоящим пиратским приключениям. Исследование архипелага, торговля, поиск сокровищ, морские сражения и абордажи — список доступных развлечений почти не изменился.

Только вот недостатки тоже никуда не делись, а ряд достоинств за годы простоя успел изрядно заплесневеть. Бесследно исчезла атмосфера пиратского приключения, за которую предыдущим частям некоторые игроки прощали критические ошибки в геймдизайне. Графика, которая еще в 2005 году была сильно устаревшей, сейчас просто вызывает отторжение, постоянная подгрузка локаций вгоняет в сон (сами локации почти без переделок переехали из предыдущих частей), а боевая система по-прежнему напоминает цирковой забег медведей со шпагами. Даже морские бои — визитная карточка серии — после **Assassin's Creed 3** кажутся неубедительными и скучными (пусть и куда более реалистичными).

Собрана игра, безусловно, талантливыми любителями, которые практически без копейки в кармане сочинили много интересных квестов, но играть в «**Корсаров**» сегодня просто физически трудно. Судя по всему, «**Каждому свое!**» станет последним гвоздем в гроб некогда популярной серии. Каждому свое — вот уж действительно. — *Алексей Пилипчук*

Razer

KRAKEN

analog gaming headset

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

реклама

САМАЯ УДОБНАЯ ГАРНИТУРА... ВСЕГДА.

- Оптимизированный вес для длительного ношения
- Полностью выдвижной микрофон
- Мощный динамик и звуковая изоляция для высококачественного игрового аудио

Спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru · ЭЛЬДОРАДО www.eldorado.ru · MediaMarkt www.mediamarkt.ru · DNS www.dns-shop.ru · Компьютерный мир www.compumir.ru · Белый ветер цифровой www.digital.ru · ЮЛМАРТ www.ulmart.ru · OZON.ru www.ozon.ru

for gamers. by gamers.™

ru.razerzone.com

Подготовил Дмитрий Ежов

МОБИЛЬНЫЙ ДАЙДЖЕСТ

О том, во что нужно, а во что не нужно играть на ваших планшетах и телефонах

ПЕРЕД СМЕРТЬЮ НЕ НАДЫШИШЬСЯ

В каком-то смысле проекты серии **Minigore** для iOS — даже не игры, а наборы декораций, которые авторы используют из раза в раз для одного и того же спектакля (примерно как **Traveller's Tales** эксплуатируют тематику конструктора «Лего»). Ключевая идея первой части заключалась в том, что на игрока, выкинутого в широкое поле с пряничными домиками, последовательно насылали волны злобных, кажется, гремлинов. Противиться недругам в какой-то момент абсолютно не хватало сил, и герой обязательно трагически умирал.

Любой сеанс игры во второй эпизод Minigore начинается и заканчивается точно так же: вот вы пускаете дробь в двухметрового аллигатора, а вот вас уже поедает десяток тварей поменьше, свалившихся с неба после вашего мнимого триумфа над боссом. Принципиальное отличие от оригинала всего одно — место злых пушистиков в сиквеле заняли зомби, и местами игра натурально выглядит мобильной версией **Dead Rising**: вы прорубаете себе путь сквозь орды агрессивных трупов при помощи тесака, сабли, бензопилы или огнестрельного оружия. Еще можно подобрать специальный бонус, вызывав таким образом на помощь другого персонажа — своего рода живую турель, которую, увы, тоже быстро съедают.

Кстати, о персонажах. За валюту, получаемую в процессе истребления, гм, фауны, тут можно разблокировать абсолютно удивительных личностей вроде бойцового медведя или жуткого кролика в фартуке. Пожалуй, это здесь даже важнее, чем все технические моменты, вместе взятые: **Minigore 2** — торжество разнообразного контента, в этом ее неоспоримая прелесть. Уровни максимально различаются устройством и цветовой гаммой, врагов не успеваешь запоминать, а каждый из боссов — образец качественной фантасмагории. Удивительный случай, когда предсказуемый финал делает историю только интереснее. Лучший подарок любителям слэшеров к Новому году.

Возможность апгрейда оружия придает душевных сил, хотя в конце, конечно, добро все равно сдохнет.

Стандартная кирка, в отличие от прочего оружия, совсем не ломается, зато прилично расходует силы героя.

КОМБАТ Ё КОМБАТ

Два главных мобильных блокбастера на свете — **N.O.V.A.** и **Modern Combat** — постепенно повторяют судьбу **Call of Duty**, становясь объектом всеобщей колкой иронии. Из года в год в этих шутерах не меняется ничего, кроме растущего по экспоненте числа растертых в пыль небоскребов, известных мегаполисов и все более диких противников, но каждый раз формула срабатывает как в первый раз. И это несмотря на то, что игры этих знаменитых серий все еще далеки от звания образца комфортного мобильного боевика, а сделать нечто похожее норовят десятки других разработчиков (см. например **Dead Trigger**).

Разумеется, у **Modern Combat 4: Zero Hour** не было никаких шансов пройти в App Store без лишнего шума — это полтора гигабайта спецэффектов с перебежками по пересеченной местности, служащих короткими передышками в техногенном аду. Настоящий, простите за избитую формулировку, виртуальный фастфуд — удивительно тупой, но одновременно крайне интересный шутер про взорванную Москву и захват американского президента в заложники террористами.

Разнообразие и абсурдность игровых ситуаций — как в любой **Modern Warfare**. Мультиплеер — тоже. Причем это даже не внешнее сходство: многопользовательская часть буквально копирует онлайн последних **Call of Duty**, предлагая сражаться в первую очередь не столько за иллюзорные национальные ценности, сколько за очки прокачки.

И еще один важный момент. Мы часто сравниваем картинку игр на iOS и Android с графикой на PlayStation 2, но Modern Combat 4 — это без пяти минут уровень какого-нибудь лончтайтла PS3 или Xbox 360. Одно из лучших, в общем, на сегодняшний день приобретений для iPad третьего поколения.

Как и любой другой крупный мобильный блокбастер от Gameloft, игра удостоилась нормальной российской локализации.

Местами игра цитирует известные тактические шутеры вроде первых двух частей Tom Clancy's Ghost Recon.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

INTO THE DEAD

iOS

Новое слово в жанре endless run — псевдодокументальное подражание **Jetpack Joyride** про живых мертвецов. Трясущаяся камера от первого лица, мрачные апокалиптические поля в качестве основной декорации, герой стремительно продирается через кустарники, заборы и зомби. Есть мини-задания, связанные чаще всего с применением оружия: например, убить десять врагов из дробовика. Игра удивительно бьет по нервам; когда знаешь, что, случайно налетев на дерево, через секунду наверняка окажешься в зубах кряхтящего урода, руки прямо-таки источают ловкость.

BALDUR'S GATE: ENHANCED EDITION

iOS, Android

Аккуратный и неглупый ремейк великой ролевой игры. Не тронули ровным счетом ничего, кроме графики (игру перенесли на движок второй части), плюс добавили немного контента — небольшой аддон **Black Pits**. Управление адаптировано под тачскрин почти идеально, проблем с производительностью — самый минимум (на последнем iPad нет вообще). Отдельно стоит упомянуть о хорошей новости от разработчиков: в следующем году на iOS стоит ждать **Baldur's Gate 2**.

SKY GAMBLERS: STORM RAIDERS

iOS

Бесшабашный авиасимулятор про воздушные сражения Второй мировой войны и фигуры высшего пилотажа. Здесь безупречно все: детальная объемная картинка, легкое и фантастически приятное управление, яркие миссии, удобный и продуманный мультиплеер… Прочие игры жанра на мобильных устройствах после **Storm Raider** больше не существуют — перед нами образец авиасимулятора, способный влюбить в себя даже тех, кто в порывах страсти к самолетам ранее замечен не был.

ТРИ МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

JET SET RADIO

iOS, Android

Второе в этом году переиздание отличного тинейджерского приключения получилось гораздо хуже первого. Если HD-ремейк **Jet Set Radio** на консолях и PC страдал разве что от незначительных проблем с управлением, то проходить игру на iOS и Android неудобно, если вообще возможно. И хотя выглядит игра замечательно, царапать скейтом бамперы машин в мобильной версии и врагу не посоветуешь: прежде чем сделать нужное движение героем, можно пальцы сломать.

BLADESLINGER

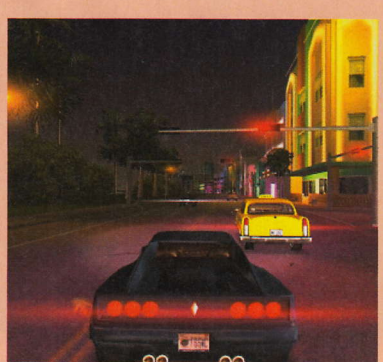
iOS, Android

Первый эпизод перспективного рисованного вестерна, страдающий от небольшого, но очень серьезного набора недостатков. Главный из них — раздражающе высокая сложность и необходимость вкладывать деньги в проект через App Store вдобавок к и без того высокой цене. К тому же здесь слишком неочевидное для резвого слэшера управление и немного однообразная механика. Очень жаль, что потенциально громкий проект **Luma Arcade** стартовал настолько вяло.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

iOS, Android

Очередной порт очередной части **GTA**, не нуждающийся в развернутом описании: на экране смартфона или планшета игра выглядит в точности как и **GTA 3**, проходить которую целиком на мобильном устройстве вряд ли кто-то из нормальных людей в свое время стал. Да, по мнению многих, лучшая часть великой серии, да, выглядит все лучше некуда, но открытый экшен, море возможностей и тачскрин — вещи в корне несовместимые. Играть все еще абсолютно некомфортно, пусть местами и забавно.



Подготовил Дмитрий Ежов

ПОРТ-ДАЙДЖЕСТ

О том, куда какие игры переехали и что с этим делать

ЖИЗНЬ НА МАРСЕ

Вышедший в начале этого года «оригинальный» **Waking Mars** даже по меркам айфона и айпада, где оригинальных и одновременно с этим приличных платформеров вроде бы хватает, смотрелся абсолютно необычно. Если коротко, то это атмосферное приключение в огромной марсианской пещере. Самоироничный космонавт Лиан отправился в недра Красной планеты, чтобы добыть лекарство для землян, но угодил в ловушку — замкнутое пространство из камней, растений и каких-то хищных тварей. Никакого особенного действия в игре не было, зато были головоломки, построенные на особенностях чужеродных организмов (не все из них были однозначно вредны — некоторые, например, помогали восстановить здоровье). Впрочем, за игрой просто было дико интересно наблюдать, поскольку Waking Mars — это прежде всего чрезвычайно ловко срежиссированное приключение. Авторы тут играют с тенями, звуком и способом повествования (шуточки протагониста перемежаются с каждым разом все более емкими комментариями коллег с научной базы), а необходимость нажимать на кнопки, кажется, вообще лишь для того, чтобы вы поменьше отвлекались от экрана. С каждой минутой бесцельность пребывания героя на Марсе становилась все более очевидной (хотя безжизненные некогда пещеры с помощью героя-садовода расцветали буквально на глазах), затяжное молчание натурально давило через тачскрин на психику.

Удивительная история: некогда скромный финалист IGF сегодня стал мультиплатформенным хитом.

Небольшая, но приятная особенность PC-версии — крайне сочная и четкая картинка при отсутствии серьезных требований к компьютеру.

Столь подробный описательный рассказ о прелестях Waking Mars мы подготовили лишь с одной целью — вам срочно надо знать, что появившиеся недавно издания игры для Android и компьютеров обязательны к приобретению. Особенно, если игру вы не видели вообще. В первую очередь достойна внимания PC-версия: на экране монитора проект выглядит куда атмосфернее, чем на небольшом экране гаджета (добавлена к тому же поддержка высоких разрешений), а неторопливые перемещения Лиана по пещере будто изначально были заточены под управление клавиатурой и мышью. Финальный аргумент в пользу покупки именно PC-версии — прекрасная актерская озвучка персонажей, заменяющая текст из первоначального, мобильного Waking Mars.

Другая важная информация, подтверждающая исключительное качество игры, состоит в том, что не прошло и месяца с момента общего релиза платформера, как путем голосования в сервисе Steam Greenlight игроки добились того, чтобы проект был выпущен и на цифровой площадке Valve. Просто живая иллюстрация выражения «народная любовь».

БЕССЛАВНЫЕ УБЛЮДКИ

Иногда современные цифровые сервисы преподносят нам удивительные сюрпризы. Так, стильный shoot 'em up в декорациях Второй мировой войны под названием **Under Defeat**, бывший ранее Dreamcast-эксклюзивом, вышел на консолях текущего поколения. Удивительно это ровно по одной причине: насколько шумно игра появилась в 2006 году (не один скандал случился из-за того, что играть предлагали вроде как за немцев против англичан), настолько быстро все про нее забыли. Не слишком-то, наверное, вспомнят и сейчас. Да, перед нами все еще задорная и небанальная игра, но по прошествии шести лет с момента выхода выглядит она, честно сказать, довольно тускло: взрывы танков и линкоров здесь как-то не особо волнуют кровь, а больше толком ничего и нет. Особенно по сравнению с современными играми жанра — например, блистательной **Sine Mora**. К тому же Delux-издание продается по очень завышенной цене (сорок евро за цифровую версию), которую ровным счетом никак не оправдывает. Уж не за письмо же продюсера компании Хироюки Маруямы переплачивать!

Можно с ходу перечислить как минимум несколько аркад с ударным вертолетом в главной роли, и Under Defeat окажется отнюдь не самой безумной среди них.

Японцы почему-то настолько были уверены в успехе ремейка, что вдобавок к цифровой версии выпустили еще и коробочную. Похвальная смелость.

ДВА ПОРТА, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

VIRTUA FIGHTER 2

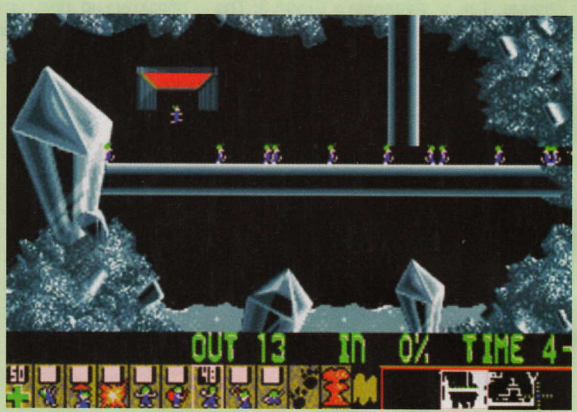
С Mega Drive на PS3

Один из самых переиздаваемых в мире файтингов добрался, наконец, до PlayStation 3. Как и в случае с другими платформами (порт Virtua Fighter 2 появлялся, на секундочку, почти везде — от Sega Saturn до iOS), разработчики перенесли версию игры для Mega Drive шестнадцатилетней давности (а не аркадную). Стоит еще сказать, что PS3 получила самый продвинутый ремейк — тот, что выходил уже в XBL. В частности, здесь присутствует режим зрителя и возможность переключаться между двумя видами графики. Плюс Дюраль в качестве игрового персонажа. Управление стандартное, никакого дискомфорта не вызывает.

LEMMINGS

С ретроплатформ и PSP на PS Vita

Культовая головоломка начала девяностых появилась и на PS Vita. В отличие от бестолкового и не слишком удобного HD-порта для домашних консолей, новый выпуск отличается довольно приятным управлением — как, в общем, и издание для PSP восьмилетней давности. Интересно, что «вита-лемминги» доступны абсолютно бесплатно, но в случае, если игра слишком понравится, можно порадовать себя и разработчиков внутриигровыми покупками. Тут, конечно, можно сказать, что PlayStation Mobile превращается в мощный аналог App Store, но дело не только в этом: портом для Vita занимались те же люди, что делали мобильные версии.



ДВА ПОРТА, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

SONIC THE FIGHTERS

С аркадных автоматов на PS3

Не очень изобретательная игра про Соника появилась в PSN почти одновременно с **Virtua Fighter 2**, и в этом определенно есть ирония: боевая система этого файтинга немного неуклюже копирует боевку второй части бессмертного хита Ю Судзуки. В новую версию ничего не добавили (кроме, понятное дело, ачивментов и мультиплеера), анимации такие же страшненькие, как и шестнадцать лет назад. Ценность переиздания состоит разве в том, что в отличие от того же VF2, выходившего с середины девяностых на всем подряд, единоборства во вселенной Соника портированы в первый раз, то есть любопытных людей, никогда не видевших игру, наверняка хватает. В остальном — не самое обдуманное возрождение классики.

ZOMBIE DRIVER HD

С PC и Xbox 360 на PS3

Не слишком-то нужный HD-ремейк **Zombie Driver**, среднего гоночного экшена трехлетней давности, спустя пару месяцев после релиза на PC и Xbox 360 вышел в PSN. Претензий к качеству собственно переиздания у нас нет никаких (по крайней мере, на большом экране выглядит игра достойно), зато есть вопросы к самой игре: не очень понятно, кому из владельцев консоли сегодня необходима однообразная забава на полвечера (пускай и с двумя DLC в комплекте), если за те же деньги можно приобрести какой-нибудь однозначный хит цифрового сервиса.

Подготовили Дмитрий Ежов, Алексей Макареков

DLC-ДАЙДЖЕСТ

О том, какие игры срочно нужно дополнить, а какие — оставить как есть

КАМУФЛЯЖНЫЙ СЕЗОН

Заметные дополнения сразу к двум важным стелс-экшенам прошлого года — **Assassin's Creed 3** и **Dishonored** — появились в цифровых сервисах PS3, Xbox 360 и PC практически синхронно (дата выхода на Wii U пока в секрете). Но развлечения эти аддоны предлагают все-таки принципиально разные. Так, в **Assassin's Creed 3: The Hidden Secrets Pack** поместилась пара новых миссий, костюмов и персонажей для мультиплеера. Покупать DLC ради всего этого, конечно, не имеет особого смысла (тем более что игра и так очень большая), а вот если вы предусмотрительно купили когда-то сезонный билет с ранним доступом ко всем дополнениям, дающий скидку, можно, конечно, и скачать — порцию удовольствия обязательно получите.

С **Dishonored: Dunwall City Trials** история совершенно обратная. Весь контент тут не наборы мелких предметов, а целые испытания на новых картах — примерно как **Rocksteady** выпускали к **Batman: Arkham City**. Например, одно из них — классическое заказное убийство, где вы должны найти цель взглядом среди невинных людей, а затем незаметно устранить ее. В другом задании предстоит, грамотно используя магические способности и паркур, максимально тихо ограбить дом. Карт с испытаниями аж десять штук, а стоит Dunwall City Trials всего пять долларов. Безусловно, рекомендуем к приобретению.

Авторы обещают, что следующие дополнения к игре будут настоящими многочасовыми историями.

Аддон вмещает в себя все, за что мы любим Dishonored: стелс, паркур и убийства в прыжке с люстры.

ГОРЯЧЕЕ ДЫХАНИЕ

Хорошие новости: по своей структуре свежее дополнение к **The Elder Scrolls: Skyrim** ближе не к руководству по обустройству дома **Hearthfire**, а к неплохому сюжетному эпизоду **Dawnguard**. Если быть совсем точным в сравнениях, это DLC напоминает скорее даже любой из крупных аддонов к **Fallout 3**. Перед нами камерная история с более-менее обособленным от основного сюжета действием. События происходят на мрачном вулканическом острове Солстхейм — том самом, колонизированном темными эльфами в **Morrowind**. Мы попадаем сюда, чтобы остановить жреца по имении Мираак — хитрого колдуна, запудрившего своими культами мозги местным жителям.

Что касается контента, тут все стандартно: несколько хищных тварей вроде назойливых пепельных гоблинов, семь больших квестов про избавление от жреца (тоже, кстати, драконорожденного), крупное второстепенное задание и, уже традиционно, одно новое впечатляющее умение — на этот раз герой научился летать на драконах. Больше удивляет, впрочем, настроение игры. Это такое брутальное фэнтези с примесями Лавкрафта, не похожее ни на одну часть The Elder Scrolls. Так что если вы, как и мы, долгое время ждали настоящего повода вернуться в Скайрим, то вот оно, абсолютно неожиданное макабрическое приключение в знакомых декорациях, одна из лучших глав похождений Довакина и не самый худший способ насыщенно провести выходные.

Просто так пошататься по новой территории в Dragonborn тоже можно: есть и сокровища, и увлекательные книги.

Злодей Мираак умудряется воздействовать на мирных жителей, находясь при этом в другом измерении. Интересно, отправят ли нас разработчики в следующих DLC куда-нибудь в параллельные миры?

ТРИ DLC, НА КОТОРЫЕ СТОИТ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ

BATTLEFIELD 3: AFTERMATH

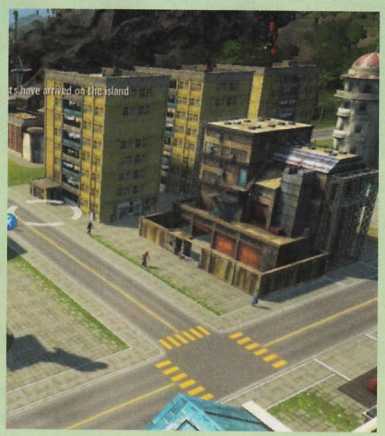
PC, Xbox 360, PS3

DICE в своих дополнениях к BF3 преследует очень правильную цель. Каждый аддон — это практически новая игра. **Close Quarters** — перестрелки накоротке в духе **Call of Duty**. **Armored Kill** — масштабные сражения на манер **Operation Flashpoint**. **Back to Karkand** был разогревом и одновременно ретровзглядом для фанатов **Battlefield 2**. И теперь вот — **Aftermath**. По всем параметрам это отличное дополнение — с превосходными картами, перерисованными (наконец-то!) персонажами, дополнительным режимом игры, стилизованной техникой, да еще и с землетрясениями, которые время от времени случаются на уровнях. Проблема ровно одна: Aftermath при всем своем визуальном разнообразии крайне слабо меняет геймплей. Настоящим поклонникам BF3 аддон, вне всяких сомнений, понравится, но привлечь в игру новую аудиторию у него вряд ли получится.

TROPICO 4: VIGILANTE

PC, Xbox 360

Новое дополнение к **Tropico 4** далеко не такое масштабное, как два предыдущих (**Modern Times** и **Megalopolis**), но за свою весьма умеренную цену определенно заслуживает внимания. Новые здания, большая миссия и аватар Зорро для персонажа разработчики предлагают приобрести за 99 рублей. Удовольствия от всего этого хватит на дополнительные два-три часа игры.



TRIALS EVOLUTION: THE RIDERS OF DOOM

Xbox 360

Свежий аддон для замечательной взрывной мотогонки **Trials Evolution** обращает на себя внимание прежде всего своей актуальностью: сорок новых треков проложены в мрачной локации Big Sands Lands, придуманной, по словам разработчиков, под влиянием слухов о, эм, недавнем конце света. Еще игроков здесь ожидает новый крутой байк и традиционный уже набор объектов для редактора уровней. И все это не говоря о том, что сами новые треки, главная фишка каждого DLC к игре, просто великолепны.

ДВА DLC, КОТОРЫЕ ЛУЧШЕ ПРОПУСТИТЬ

RAGE: THE SCORCHERS

Xbox 360

Первый сюжетный аддон к **RAGE** сможет увлечь исключительно тех, кому по каким-то причинам понравились не особо изобретательные сюжетные миссии оригинальной игры. В частности, здесь нам предлагают разобраться с еще одним кланом отморозков — шестым, не поместившимся почему-то в полную игру. А для самых ярых фанатов тут подготовлен хардкорный уровень сложности, выстоять на которым трудно даже перед тремя-четырьмя бандитами, и опцию Extended Play, если вдруг фанат хочет поиграть еще немного после окончания всей истории. Словом, обычным людям можно смело проходить мимо дополнения.

DARKSIDERS 2: THE DEMON LORD BELIAL

PC

Короткое приключение **The Demon Lord Belial** компания **THQ** выпустила сразу после анонса — такая вот святая оперативность. Жаль только, что заняться в дополнении к **Darksiders 2** на этот раз толком нечем: главная достопримечательность аддона, минибосс Белиал (тот самый могучий демон из христианской культуры и один из сложных противников в **Diablo 3**), ничем толком не отличается от главарей второй части. Непонятно, почему сражение с ним (довольно к тому же непродолжительное) должно волновать кому-то кровь. А кусочки сюжетной мозаики разработчики **Vigil Games** в DLC открывают по-прежнему как-то слишком лениво.

THE SIMS 3: MONTE VISTA

PC

Сегодня в нашей традиционной подрубрике «дополнение к **Sims**» — аддон **Monte Vista**, предлагающий развлечения в несуществующей итальянской провинции. Помимо классической культурной программы, включающей посещение музеев и осмотр городских достопримечательностей, DLC содержит в себе тематические костюмы и объекты (например, дровяную печь). Штука вроде бы приятная, но необязательная даже на фоне прочих необязательных симс-аддонов.

Онлайн

ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин,
Светлана Померанцева

ФАКТЫ

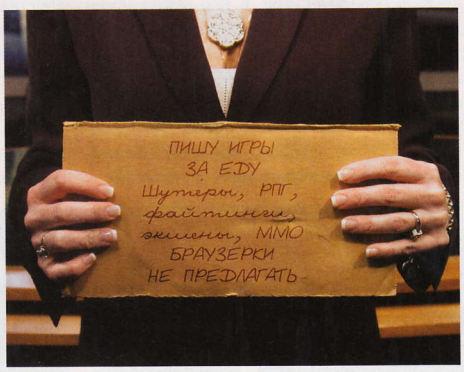
МИНУТА МОЛЧАНИЯ

Конец света сумели пережить не все

Под конец года в индустрии онлайновых игр началась настоящая эпидемия увольнений. Студия Trion Worlds уволила 40 человек, а это без малого треть ее штата, — и все они, по слухам, из числа разработчиков Rift, считающейся весьма успешной игрой. Еще 30 человек было сокращено в студии Petroglyph Games, которая делала для Trion Worlds онлайн-стратегию End of Nations. Разработчики даже начали возвращать деньги за предзаказ игры, что породило слухи о полном закрытии проекта. На деле все оказалось не так страшно. Petroglyph Games действительно отстранена от дел, но разработчики из Trion Worlds продолжат заниматься развитием игры. В связи с этими событиями запуск открытого бета-теста End of Nations был отложен на неопределенное время.

Один из крупнейших производителей бесплатных браузерок, издательство Bigpoint, уволило 80 сотрудников и теперь старается не допустить дальнейших сокращений, переводя освободившихся людей в другие отделы. Даже «великий и ужасный» NCsoft, несмотря на потрясающие успехи Guild Wars 2, переживает очень тяжелые времена. Руководство начало глобальную реорганизацию компании, и часть кадров осталась без работы. Больше всего пострадал американский офис в Сиэтле. Также NCsoft закрыла сервера первой в мире супергероической MMO City of Heroes. Вместе с героями упокоились и их создатели, компания Paragon Studios.

В России компания Mail.Ru тоже активно сбрасывает балласт — остановлены сервера сразу четырех старых игр, не приносящих дохода: IRIS Online, Loong Online, Granado Espada и «Пиратии». Возможно, что этот список в скором будущем пополнится новыми именами. И, наконец, в январе прекратила свое существование онлайновая игра Family Guy Online, созданная по мотивам мультсериала «Гриффины», известного своим крайне черным юмором. Так и хочется процитировать по этому поводу знаменитую фразу главного героя мультфильма: «Боже, да всем насра...» Хотя нет, лучше обойтись без этого.



Хотя получить извещение об увольнении перед самым Новым годом не слишком приятно, толковые кадры все равно долго без работы не останутся.

ФАКТЫ

ШИВОРОТ-НАВЫВОРОТ

Рвем шаблон!

Пока одни игры закрываются, а другие переходят в статус бесплатных, находятся и такие, которые готовы побороться со стереотипами. Создатели бесплатной ролевой игры «Аллоды онлайн» решили сделать ход конем и открыли сервер с ежемесячной абонентской платой. Теперь каждый, кто считает (порой не без причин), что за халяву приходится платить вдвойне, сможет поиграть в «Аллоды онлайн» в совершенно новых условиях. Никаких проклятий, эссенций, эликсиров, рун и зажигания благовоний для ублажения скаредных богов. Все игроки находятся в равных условиях и могут полагаться только на себя, а не на свой большой, толстый и длинный кошелек. Покупаемые за реальные деньги кристаллы полностью удалены из игры. В игровом магазине останутся некоторые предметы — свадебные наборы, хранилища, косметические плюшки, — но теперь они продаются за золото, а также могут быть добыты во время странствий по игровому миру. Качать персонажа на таком сервере придется с самого начала. Возможно, в будущем будет предоставлена услуга по переносу его на бесплатный сервер, но обратного пути не будет.

Издательство Turbine Entertainment решило поступить еще круче — заново запустила сервера MMORPG Asheron's Call 2, закрытые семь лет назад. Самое забавное, что первая часть Asheron's Call, вышедшая в 1999 году, жива-здорова и до сих пор не отказалась от подписки. Сиквел, вышедший десять лет назад, оказался не столь популярен, но теперь его подрихтовали и снова пустили в дело. Кстати, для своих лет Asheron's Call 2 в плане графики выглядит на удивление бодро. Особенно на фоне предшественника. Ветераны обеих игр смогут играть совершенно бесплатно, вот только старых героев воскресить не получится — придется качать новых.

И самое невероятное событие: после шести лет бета-тестирования состоялся релиз суперхардкорной песочницы Wurm Online, которую делал сам создатель Minecraft Маркус Персон. Шесть лет в состоянии беты! Тянет на мировой рекорд! А нас еще ругали за то, что какую-то пару лет не меняли баннер «Игромания Бета» на сайте. За шесть лет многие MMO могут ноги протянуть, но Wurm Online живее всех живых, несмотря на текстовые сражения и графику хуже, чем в Minecraft.

Платный сервер «Аллодов онлайн» наконец-то покажет, у кого руки прямые, а кто рунами нагибал!

Хакер, заявляющий, что является программистом из Белоруссии, взял на себя ответственность за недавний взлом базы данных экшен-стратегии Heroes of Newerth. Так это или нет — не известно, но хакер похвалился, что компании уделяют защите не слишком много внимания, даже такие серьезные компании, как Valve, крайне уязвимы. Учитывая, что лет десять назад Valve действительно взломал пятнадцатилетний подросток, есть повод задуматься… Хакер, похоже, испытывает какую-то личную неприязнь к DOTA-подобным играм: он заявил, что его следующей целью могут стать многострадальные сервера League of Legends, которые ломали всего полгода назад, в начале лета.

Вышедшее в декабре большое обновление онлайн-симулятора War Thunder порадовало хардкорную аудиторию: добавлен реалистичный режим боев, чат, звенья до четырех человек и новые самолеты. Разработчики привели характеристики самолетов в соответствие с историческими данными, а также доработали систему управления, сделав полеты более реалистичными. Увы, но эти благие намерения пришлись не по вкусу некоторым игрокам, ждущим от игры в первую очередь экшена, а не симулятора. Генеральный директор Gaijin Entertainment Антон Юдинцев сообщил, что команда подумает, как вернуть в аркадный режим былую динамику, не жертвуя при этом историзмом и реалистичностью игры.

СКАНДАЛЫ

ЗОМБИ НЕ УМРУТ НИКОГДА

Разбираем скандал с The War Z

Зомби-MMO The War Z вышла в релиз… и порадовала общественность большим скандалом. Сначала обиженный на разработчиков модератор обвинил студию в разных грехах, в том числе что The War Z — не самостоятельная игра, а чуть ли не мод к их прошлому проекту, шутеру War Inc. Беглое расследование показало, что между The War Z и War Inc действительно много общего. Около четырех лет назад студия получила лицензию на создание зомби-экшена по фильму «Война миров Z» с Брэдом Питтом, но съемки фильма задержали, срок лицензии истек, и потому разработчики использовали готовые материалы для разработки шутера War Inc. После его релиза студия продолжила разработку зомби-MMO. Так что основа у игр действительно одна, но ни о каких «модах» речи, конечно, не идет.

На этом скандал не закончился. Сейчас в индустрии модно выпускать платные бета-версии игр, радующие игроков бесчисленными багами и глюками. Однако создатели The War Z допустили грубую ошибку — объявили о полноценном релизе и поместили игру на сервис Steam. Да еще снабдили игру неточным описанием. В результате Valve пришлось отозвать игру из продажи и объявить о возврате денег всем желающим. Разработчики признали допущенные ошибки, а исполнительный продюсер игры Сергей Титов опубликовал открытое письмо, адресованное всем пользователям: «Мы были неправы, приняв успех нашей игры за должное, — 700 тысяч проданных копий, и 170 тысяч пользователей в сутки были невероятным достижением для такой маленькой инди-студии, как наша. В результате мы потеряли контакт с самыми важными людьми, нашими игроками. Это моя вина, и я прошу прощения. В следующем году будут сделаны большие изменения в процессе разработки и работе с сообществом игры».

На волне скандала всплыли и другие интересные подробности: подозрение на то, что игра может сменить имя, мини-драма с забаненными хейтерами на форумах Steam, история с появлением в артах игры зомби из сериала «Ходячие мертвецы». Мы с интересом продолжим следить за развитием игры — интересно, что получится в итоге. Ведь после того, как создатели мода DayZ переключились на создание отдельной игры, у поклонников survival-MMO практически не осталось альтернативы.

Игроки жалуются, что такого количества зомби, как на скриншотах, в игре нет. Разработчики решили пойти навстречу, но во время обсуждения необходимого количества мертвецов мнения игроков сильно разделились.

ОБНОВЛЕНИЕ

НОВЫЙ ROYAL QUEST

Обнови меня, обнови меня полностью!

В декабре российская MMORPG Royal Quest пережила настоящую революцию — с бунтами, драмами, взятием Зимнего, расстрелами демонстрантов и всем чем полагается. Причиной стал патч 0.8.0, в котором разработчики практически полностью переделали всю игровую механику. Переписаны параметры всех вещей, кардинально сменилась система навыков, многие локации изменились до неузнаваемости, поменялся интерфейс, обновились квесты, полностью убрали «проклятое оружие», ускорили прокачку новичков, замедлили прокачку ветеранов и многое-многое другое. Не знакомые с игрой люди наверняка сейчас почесали затылок и задались вопросом, а к чему вообще был затеян весь этот сыр-бор?

Дело в том, что под яркой и привлекательной оберткой фэнтезийной игры в Royal Quest таился один из самых хардкорных проектов этого жанра. Пользуясь богатыми возможностями ролевой системы, толковый игрок мог вырастить из своего героя настоящего монстра, раз в десять эффективнее тех, которыми пользуются казуалы. В результате весь баланс шел насмарку, а один-единственный «супермен» мог вырезать под корень все окрестности. Новички, приходящие в игру, сталкивались с необходимостью зубрить целые энциклопедии, раскрывающие все премудрости правильной прокачки.

С патчем 0.8.0 хардкорной идиллии пришел конец. Фактически перед нами новая игра, более простая и дружелюбная к новичкам. Любые изменения MMO всегда вызывают протесты среди сообщества игроков, а уж такие радикальные — тем более. На официальных форумах Royal Quest началась настоящая буря, которая продолжается и сейчас. Обиженные ветераны протестуют против нововведений и предают студию анафеме. Масла в огонь подливают баги и недоработки, сопровождающие выход любого крупного обновления. Но что сделано, то сделано. Корабль Royal Quest лег на новый курс.

Аллегорическая сценка «хардкорщик против казуала».

ОБНОВЛЕНИЕ

ПРОСНИТЕСЬ, МИСТЕР ФРИМИУМ

Вас снова ждут великие дела

Как и было обещано, русскоязычные сервера Aion перешли на новую фримиум-модель. Изучив ее подробности, стало понятно, что оценить все достоинства нововведения смогут лишь новички. По сути, разработчики ввели вечный триал, который позволяет бесплатно качаться до 50-го уровня, с некоторыми ограничениями на использование предметов и сервисов, урезанным сбором ресурсов и увеличенным временем отката временных локаций.

Эти ограничения можно снять с помощью покупных оберегов. Однако, чтобы качаться дальше, все равно придется оформить подписку. И тут игрока подстерегает подвох. Учетная запись с персонажем выше 50-го уровня не сможет перейти на фримиум-модель: по истечении оплаченного времени вас перестанет пускать в игру. Так что обратного пути уже не будет — либо подписка, либо вечная жизнь на пятидесятом уровне. Поэтому все ветераны могут спать спокойно, для них в игре практически ничего не изменилось.

Слухи о том, что ролевая игра The Secret World станет бесплатной, тоже оказались несколько преувеличенными. Игра перешла на гибридную модель: за новые аддоны, которые начнут выходить с января, придется заплатить, да и в игровом магазине разные полезные плюшки за так не отдадут. Для желающих имеется подписка, ускоряющая прокачку, дающая дополнительные ресурсы и скидки. Раньше игроки не слишком жаловали такую схему, считая неполноценной версией free-to-play, но разработчики Guild Wars 2 показали, что если подойти к ней с умом, то результат может быть блестящим.

Бесплатной моделью нынче пугают игроков и разработчиков: мол, будете себя плохо вести, к вам придет Бесплатный Монстр. Но качественные и успешные проекты на free-to-play постепенно меняют отношение к данному вопросу.

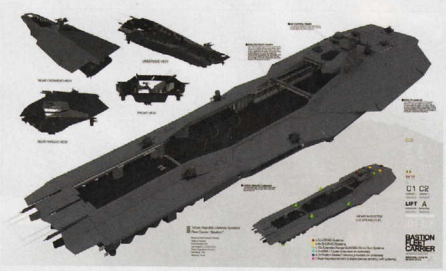
ФАКТЫ

PLANETSIDE 2 В 2025 ГОДУ

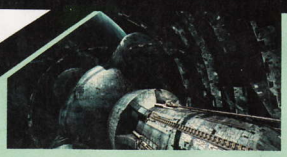
Конец света отменен, строим планы на будущее

Несмотря на некоторую сыроватость игры, релиз MMOFPS PlanetSide 2 прошел весьма успешно — теперь это самый прибыльный проект издательства Sony Online Entertainment. Премиум-подписку оплачивает 10% игроков, что для бесплатной игры очень неплохо. По словам главы SOE Джона Смедли, у них есть план развития на ближайшие три года: возможность строить собственные базы, сбор ресурсов, объединение континентов с помощью океанов, NPC-армии, меняющаяся погода. Но все это лишь начало. В ассортименте SOE есть игры, которые живут более десятка лет, так что команда уже сейчас подумывает, каким должен стать PlanetSide 2 в 2025 году. Освоение новых планет, космические сражения… Кто знает, куда может завести игру развитие технологий.

В одном из интервью речь зашла о возможности портирования PlanetSide 2 на консоли. Джон заявил, что перенести MMO на приставки текущего поколения очень сложно — из-за недостатка оперативной памяти. Но он надеется, что следующее поколение консолей сумеет поладить с онлайновыми играми, в том числе и бесплатными; в качестве примера он привел супергероическую MMO DC Universe, успешно освоившую PS3. Также Джон намекнул, что как раз сейчас они готовят кое-что для консолей, но для какой именно платформы — он пока сказать не может. Платформа, понятное дело, PlayStation 4. Но что за игра — приставочный порт PlanetSide 2 или нечто иное? Пока загадка.



Масштаб боев растет. Создатели PlanetSide 2 показали игрокам первые наброски гигантской летающей базы, способной подвозить на поле боя тяжелую технику.



Square Enix анонсировала браузерную MMO Star Galaxy, являющуюся спин-оффом серии консольных ролевых экшенов Star Ocean. Описание довольно занятное: сражение с участием до 200 игроков, строительство баз и борьба за планеты, а также проработанная вселенная Star Ocean с харизматичными аниме-персонажами. Жаль только, что пока игра запущена только в Японии, и когда она соизволит сменить иероглифы на нормальные человеческие буквы — совершенно не известно.

Создатели Star Wars: The Old Republic анонсировали первый аддон, который получил название Rise of the Hutt Cartel. За 20 долларов игроки получат новую сюжетную кампанию, повествующую о рождении могущественной империи Хатта на планете Макеб. Подписчикам аддон обойдется вдвое дешевле. Также обновление поднимет лимит прокачки до 55-го уровня и добавит в игру массу дополнительного контента — новых врагов, оружие, снаряжение и другие интересные вещи. Релиз состоится этой весной.

Издательство Nexon заявило о начале разработки игры по культовому аниме-сериалу Ghost in the Shell: Stand Alone Complex и его продолжению, полнометражному аниме GitS: SAC — Solid State Society. Никаких подробностей об игре пока нет, но если учесть, что Nexon — один из крупнейших южнокорейских издателей и разработчиков MMO, то можно с уверенностью в 99% сказать, что речь идет о бесплатной онлайновой игре для PC.

Николай Жогов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

МАСТЕР ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ

ASUS PadFone 2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.1
- **Дисплей:** 4,7 дюйма (720x1280), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon S4 APQ8064 (1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ + 50 ГБ ASUS Web-Storage на 2 года
- **Карты памяти:** нет
- **Камеры:** 1,2 Мп (передняя), 13 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 900/2100 МГц, LTE 800/1800/2600
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 2140 мАч
- **Время автономной работы:** разговор — до 16 ч, ожидание — до 336 ч
- **Дополнительно:** док-станция PadFone Station
- **Размеры:** 13,8x6,9x0,9 см
- **Вес:** 135 г
- **Цена:** от 30 000 рублей

Не успели мы протестировать первый телефоно-планшето-ноутбук **ASUS PadFone** («Игромания» №01/2013, «Три в одном»), как производитель представил вторую версию. Изменений много, но не все кажутся полезными.

Что касается трубки, то у нее подрос экран: вместо 4,3 отныне 4,7 дюйма прекрасной IPS-матрицы с увеличившимся с 540x960 до 720x1280 разрешением. Разборчивее стали и камеры: 1,3 Мп спереди и 13 Мп сзади, это в противовес 0,3 и 8 Мп у предшественника.

Задняя крышка все так же украшена концентрической шлифовкой, а бока выделены серебристой окантовкой. Форма прежняя, клиновидная. А вот корпус стал неразборным, так что слот для micro-SIM находится на верхнем торце и соседствует с аудиовыходом; micro-USB ютится снизу и окружен гнездами для соединения с док-станцией. Кнопка включения и качелька регулировки громкости располагаются на правой стенке.

Внутри смартфона скрывается четырехъядерный **Snapdragon S4** (1,4 ГГц) и целых 2 ГБ оперативки (раньше было два ядра и 1 ГБ соответственно). Емкость накопителя варьируется от 16 до 64 ГБ плюс 50 ГБ в фирменном облаке, поддержки карт памяти не предусмотрено. Аппарат дружит с NFC и LTE. Запас батареи — внушительные 2140 мАч.

Главная особенность PadFone — на месте. К телефону можно докупить док-станцию и превратить его в 10,1-дюймовый планшет. Из «своего» у дополнения лишь фронтальная камера, мощный монофонический динамик и аккумулятор на 5000 мАч. Вес в собранном состоянии — 649 граммов, толщина — около сантиметра. А вот что неприятно — разъем для трубки теперь открытый, в метро дорогую игрушку могут и выдернуть.

СЕНСОРНАЯ ПЛОЩАДКА ДЛЯ WINDOWS

Logitech Wireless Rechargeable Touchpad T650

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые ОС:** Windows 7/8/RT
- **Соединение:** беспроводное (Logitech Unifying)
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный
- **Время автономной работы:** до 1 месяца
- **Размеры:** 13,4x12,9x1,2 см
- **Вес:** 210 г
- **Цена:** 4090 рублей

Тем, кто привык на ноутбуках пользоваться тачпадом, Logitech предлагает заменить им мышку и на стационарном компьютере. **Wireless Rechargeable Touchpad T650** — стеклянный сенсорный квадрат со стороной 13 см. Устройство фиксируется на столе с помощью четырех прорезиненных ножек. Рабочая поверхность слегка наклонена вперед: высота равна 12 мм вверху и 9 мм внизу. При нажатии на тачпад отрабатывается физический клик. Левым он будет или правым — зависит от положения пальца на панели.

Однако главная особенность кроется в поддержке мультитач-жестов. В **Windows 8** доступно сразу одиннадцать действий. В их числе — скролл, путешествия между страницами браузера, масштабирование, переключение рабочих столов и приложений. В Windows 7 вариантов поменьше — восемь штук.

Работает Wireless Rechargeable Touchpad T650 без проводов, для соединения нужен компактный USB-передатчик Unifying, к которому можно подключить сразу несколько устройств Logitech. Аккумулятор пополняется посредством разъема micro-USB, а о низком уровне заряда сигнализирует специальный светодиод, незаметный в отключенном состоянии.

ДВОЙНОЙ УДАР

Ritmix RMP-500

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Дисплей:** 5 дюймов (480x800), ЖК, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** MediaTek MT6575 (1 ГГц)
- **Оперативная память:** 512 МБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Камеры:** 0,3 Мп (передняя), 5 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 2.0
- **Навигация:** A-GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 2000 мАч
- **Размеры:** 14,8x7,8x1,1 см
- **Вес:** 140 г
- **Цена:** 6500 рублей

Компания **Ritmix** принялась за освоение рынка смартфонов, и одним из первенцев стал **RMP-500**. Аппарат вышел гигантским: передняя панель несет огромный 5-дюймовый экран с разрешением 480x800. Под дисплеем находятся сенсорные кнопки, дополнительно увеличивающие размеры устройства. Толщина превышает сантиметр, но вес небольшой — 140 граммов.

Корпус — черный, пластиковый, без особых ухищрений или декора. На правом торце ютятся клавиши включения и регулировки громкости, сверху — выход для наушников, снизу — порт micro-USB. Задняя камера характеризуется матрицей на 5 Мп, автофокусом и вспышкой, спереди располагается обычный VGA-сенсор.

Внутри скрывается одноядерный процессор **MediaTek MT6575** (1 ГГц), 512 МБ оперативной памяти и накопитель на 4 ГБ. В трубку можно установить micro-SD-флэшку и сразу две SIM-карты. В роли источника питания выступает емкая батарея на 2000 мАч. Используемая ОС — **Android 4.0**. В комплект поставки входит защитная пленка и накладной чехол.

Главный козырь RMP-500 — цена. Любителям крупных экранов новинка обойдется всего в 6500 рублей.

НА НОВЫЙ ЛАД

Razer DeathAdder 2013

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 6400 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 2 дополнительных, колесико-кнопка
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Размеры:** 12,7x7x4,4 см
- **Вес:** 105 г
- **Цена:** 2700 рублей

Razer, похоже, собралась обновить весь парк своих легендарных разработок. В ушедшем году мы получили подтянутые Imperator и Mamba, а в этом — **DeathAdder 2013**.

Внешний вид за шесть лет не изменился — крупный эргономичный корпус, умещающий ладонь целиком, и пара клавиш под большим пальцем. Преобразилось лишь оформление: боковины обзавелись прорезиненным покрытием, а спинка и скролл — зеленой подсветкой.

Куда более серьезные изменения претерпела начинка. Вместо архаичного 3,5G-сенсора разрешением 3600 dpi теперь стоит свежая 4G-оптика на 6400 dpi. Примечательно, что оснащать ее коррекцией перемещения курсора (drift control) не стали, а значит, за точность в играх ответственны только вы, электроника не вмешивается.

Из прочих нововведений отметим существенно сниженный вес и новый драйвер **Synapse 2.0**. Все настройки хранятся в облаке и доступны с любого компьютера.

ОКНО В ВИРТУАЛЬНОСТЬ

ViewSonic VX2770Smh-LED

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** IPS
- **Подсветка:** светодиодная
- **Время отклика:** 7 мс
- **Яркость:** 250 кд/м²
- **Контрастность:** статическая — 1000:1, динамическая — 30 000 000:1
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** HDMI, D-sub (VGA), DVI, 2x 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 30 Вт
- **Дополнительно:** встроенные динамики
- **Размеры:** 62,2x45,9x19,3 см
- **Вес:** 5 кг
- **Цена:** 11 000 рублей

Может ли 27-дюймовый монитор с IPS-матрицей стоить недорого? Может, ведь на свете существует **ViewSonic VX2770Smh-LED** за 11 000 рублей.

Выглядит новичок отнюдь не бюджетно. В устройстве применен так называемый «безрамочный» дизайн, из-за чего ЖК-панель расположена неожиданно близко к краям. Кроме того, создатели отдали предпочтение внешнему блоку питания, что вкупе со светодиодной подсветкой позволило сделать корпус очень тонким. Оригинальности добавляет и необычная подставка, несущая стереодинамики и сенсорные кнопки управления. Портят картину лишь используемые материалы: передняя часть сверкает дешевым глянцем, а защита матрицы выполнена из прозрачного пластика.

Экран подкупает наличием антибликового покрытия и хорошими углами обзора. Яркость у дисплея средняя, но контрастность высокая. Разрешение — стандартные 1920x1080. Есть и минусы: время отклика составляет немалые 7 мс, что может не понравиться хардкорным игрокам. У устройства богатый набор видеовходов — в наличии HDMI, DVI и старичок D-sub (VGA). Для пользователей, заинтересовавшихся встроенной акустикой, предусмотрена пара 3,5-мм гнезд. В общем, для своей стоимости ViewSonic VX2770Smh-LED — отличный монитор.

ДЕЛИТЬ НА ДВА

Cooler Master HAF XB

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип материнской платы:** ATX, micro-ATX, mini-ITX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 2 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 2 внешних (X-Dock)
- **Отсеки 2,5 дюйма:** 4 внутренних
- **Слоты расширения:** 7 шт.
- **Вентиляторы:** 2x 120-мм (1800 об/мин) спереди
- **Панель ввода/вывода:** 2x USB 3.0, аудио
- **Материалы:** сталь, пластик
- **Цвет:** черный
- **Максимальная высота кулера:** 180 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 334 мм
- **Размеры:** 44,2x33x42,3 см
- **Вес:** 8,2 кг
- **Цена:** 4000 рублей

Инженеры **Cooler Master** пошли на смелый эксперимент, в результате которого на свет появился **HAF XB** — Middle Tower с горизонтальным расположением материнской платы.

Из-за необычной конфигурации ширина новинки больше, чем высота. Передняя стенка рассечена на две части панелью ввода/вывода с парой USB 3.0, «аудио» и кнопками «Power» и «Reset».

Низ лицевой стороны разбит на два столбца. В левом — заглушки двух 5,25-дюймовых отсеков. В правом — пара док-станций **X-Dock**, позволяющих монтировать HDD напрямую. Бока HAF XB заняты вентиляционными решетками и ручками для транспортировки. «Потолок» затянут мелкозернистой сеткой. Корпус выкрашен в черный цвет как снаружи, так и изнутри.

Внутренний объем разделен надвое съемным поддоном. Под ним располагаются посадочные места для БП, четырех 2,5-дюймовых накопителей и двух оптических приводов. Полноразмерные HDD могут быть установлены лишь в X-Dock. На втором этаже свободно — пространства достаточно для любой современной видеокарты и кулера. «Потолок» и боковины легко демонтируются, превращая HAF XB в подобие открытого стенда.

Базовая СО состоит из двух 120-мм вентиляторов, прячущихся за фронтальной сеткой и направляющих поток прямиком на материнку. При этом новичок допускает установку 200-мм вертушки на верхнюю крышку, а также трех на заднюю — одну 120-мм и две 80-мм.

ПРЕМИАЛЬНАЯ ПЯТНАШКА

ASUS Zenbook U500VZ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма (1920x1080), ЖК (IPS)
- **Процессор:** Intel Core i7-3612QM (2,1 ГГц)
- **Оперативная память:** 8 ГБ DDR3
- **Графика:** Intel HD 4000 + NVIDIA GeForce GT 650M (2 ГБ)
- **Накопитель:** 2x 256 ГБ SSD (RAID 0)
- **Разъемы:** 3x USB 3.0, HDMI, mini-D-sub (VGA), LAN, 3,5-мм джек, разъем для сабвуфера
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 4750 мАч
- **Время автономной работы:** до 7 ч
- **Дополнительно:** подсветка клавиатуры, кардридер, внешний сабвуфер, внешний DVD-привод
- **Операционная система:** Windows 8
- **Размеры:** 38x25,5x2 см
- **Вес:** 2,06 кг
- **Цена:** 75 000 рублей

Нужен тонкий 15-дюймовый ноутбук с приличной производительностью и налетом премиальности? Присмотритесь к **U500VZ** от **ASUS**.

В дизайне угадываются фирменные черты линейки **Zenbook**: корпус клиновидной формы выполнен из алюминия, на крышке красуется привычная радиальная текстура. Толщина варьируется от 6 до 20 мм, а вес едва превышает 2 кг. Боковые торцы несут кардридер, три USB 3.0, полноразмерный HDMI, складной сетевой порт, выход mini-D-sub (VGA) для подключения переходника, комбинированный аудиоразъем и гнездо для внешнего сабвуфера из комплекта поставки. Также к лэптопу прилагается DVD-привод с USB-интерфейсом.

Экран отличается не только хорошими углами обзора (спасибо IPS-матрице), но и высоким разрешением — 1920x1080. Дисплей может быть оснащен сенсорной подложкой (модели с индексом «Touch»). Островная клавиатура примечательна наличием блока NumPad и подсветкой с автоматической регулировкой яркости. Тачпад — крупный, без дискретных кнопок.

Начинка включает четырехъядерный **Core i7-3612QM** и **GeForce GT 650M**. Объем оперативной памяти равен 8 ГБ: 4 ГБ распаяно на плате, еще столько же — на съемном модуле DDR3. Старшая версия за 75 000 рублей комплектуется двумя твердотельными накопителями на 256 ГБ, объединенными в RAID 0. Для экономных доступны менее емкие массивы и тандемы HDD+SSD.

НАСТОЯЩИЙ ЙОГ

Lenovo IdeaPad Yoga 13

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма (1600x900), ЖК (IPS)
- **Процессор:** Intel Core i3-3217U (1,8 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ DDR3-1600
- **Графика:** Intel HD 4000
- **Накопитель:** 128 ГБ SSD
- **Разъемы:** USB 3.0, USB 2.0, HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный, 4 ячейки
- **Время автономной работы:** до 8 ч
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер
- **Операционная система:** Windows 8
- **Размеры:** 33,3x22,5x1,7 см
- **Вес:** 1,54 кг
- **Цена:** 40 000 рублей

Среди ноутбуков, заточенных под **Windows 8**, попадаются действительно уникальные экземпляры вроде **Lenovo IdeaPad Yoga 13**.

Выглядит он как обычный 13-дюймовый ультрабук — небольшая толщина, лаконичный дизайн. Внутренние части, островная клавиатура и бескнопочный тачпад, сделаны черными, днище и крышка в зависимости от модификации могут быть серебристыми или оранжевыми. Матрица у Yoga сенсорная, IPS, с разрешением 1600x900. Боковые стенки несут пару USB разных стандартов, HDMI, аудиоразъем, качельку регулировки громкости и переключатель для блокировки гироскопа.

Необычной новинку делает шарнир, позволяющий раскрыть половинки на 360 градусов. Фактически лэптоп умеет перевоплощаться в планшет, на задней панели которого почему-то красуется клавиатура. К счастью, элементы управления немного утоплены и автоматически блокируются при переходе в нестандартный режим — можно смело класть на стол. Если откинуть дисплей не полностью, а градусов этак на 270, то корпус будет выполнять роль подставки, удерживающей тачскрин под наклоном. Перевернув конструкцию, получаем подобие палатки, что тоже удобно.

Базовая Yoga оснащается процессором **Core i3-3217U** (1,8 ГГц), 4 ГБ памяти и твердотельным накопителем на 128 ГБ. За дополнительную плату разрешается удвоить объем SSD и оперативки, а также заменить кристалл на **Core i5-3317U** или **Core i7-3517U**. Время работы от аккумулятора достигает восьми часов, а цены начинаются с 40 000 рублей.

ТИХИЙ И ТОНКИЙ

Noctua NH-L9i

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

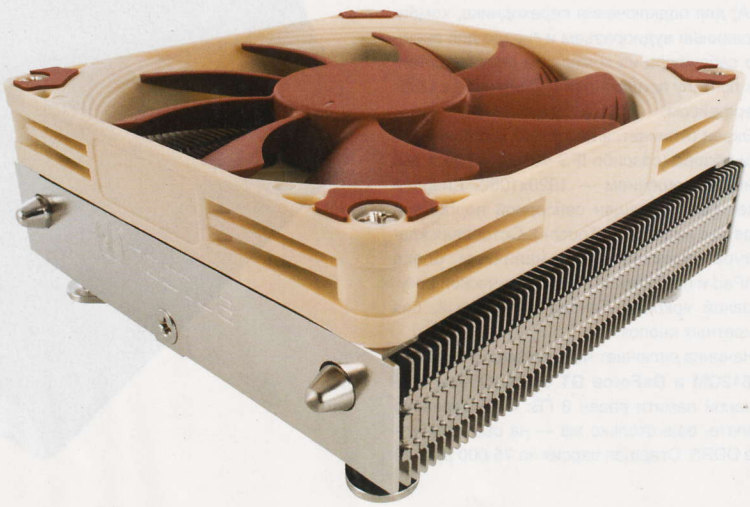
- **Совместимые процессорные разъемы:** Intel LGA1155/1156
- **Материалы радиатора:** алюминий, медь, никель
- **Количество тепловых трубок:** 2 шт.
- **Диаметр тепловых трубок:** 6 мм
- **Количество ребер радиатора:** 55 шт.
- **Толщина ребер радиатора:** 0,4 мм
- **Вентилятор:** 92-мм (300-2500 об/мин)
- **Уровень шума:** не более 23,6 дБ
- **Размеры:** 95x95x37 мм
- **Вес:** 420 г
- **Цена:** 1600 рублей

Собрать мощный HTPC — та еще задача, не каждый кулер влезет в низкопрофильный корпус. Однако **Noctua NH-L9i** должен решить эту проблему.

Высота у него всего 37 мм. Радиатор и того ниже — 23 мм. При этом новичок легко остужает нрав неразогнанных **Sandy Bridge** и **Ivy Bridge**, что обусловлено продуманностью конструкции. Так, помимо 55 алюминиевых пластин, есть две замаскированных тепловых трубки. Эффективности добавляет и превосходно отполированное основание.

«Карлсон» здесь тоже непростой — это тонкий **Noctua NF-A9x14** диаметром 92 мм. Лопасти автоматически изменяют скорость вращения в диапазоне 300-2500 об/мин, а максимальный уровень шума равен скромным 23,6 дБ. Все еще много? Комплектный адаптер позволяет выставить ограничение в 1800 об/мин. Отметим, что вентилятор долговечен, заявленное время наработки на отказ — более 150 000 часов.

Кулер совместим только с процессорами Intel под LGA1155/1156, но в арсенале Noctua присутствует похожая модель для кристаллов AMD — **Noctua NH-L9a**.



ДОЛГОЖДАННЫЙ ДЕБЮТ

Canon EOS M

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 3 дюйма (1 040 000 точек), ЖК, сенсорный
- **Матрица:** APS-C (22,3x14,9 мм), CMOS, 18 Мп
- **Байонет:** EF-M
- **Диапазон ISO:** 100 — 25 600
- **Выдержка:** 1/4000 — 30 с
- **Встроенная вспышка:** нет
- **Форматы фотографий:** JPG, RAW
- **Форматы видео:** MOV
- **Максимальное разрешение снимка:** 5184x3456
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080, 30 кадров/с
- **Карты памяти:** SD
- **Интерфейсы:** mini-USB, mini-HDMI, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 870 мАч
- **Ресурс аккумулятора:** 230 фото
- **Дополнительно:** внешняя вспышка Speedlite 90EX, объектив 18-55 мм (F/3,5-5,6)
- **Размеры:** 10,9x6,7x3,2 см
- **Вес:** 298 г (с аккумулятором)
- **Цена:** 32 000 рублей

Canon наконец-то представила свою первую беззеркалку — **EOS M**. Благодаря корпусу из магниевого сплава камера вышла относительно тонкой и легкой. Дизайн спокойный, в духе компактов. Вариантов расцветки четыре: черная, белая, серебристая и красная. Задняя стенка занята 3-дюймовым сенсорным экраном на 1 040 000 пикселей. На него завязана вся система управления, а потому кнопок и селекторов минимум — даже меньше, чем у некоторых мыльниц. Встроенной вспышки нет, зато есть внешняя **Speedlite 90EX**, которая крепится к башмаку на верхнем торце. Видоискатель не предусмотрен. Из разъемов в EOS M присутствуют mini-USB, mini-HDMI и вход для микрофона.

Часть начинки позаимствована у зеркалки **EOS 650D** — речь о крупной матрице APS-C с разрешением 18 Мп и процессоре **DIGIC** пятого поколения. Соответственно, быстродействие и качество снимков достойные.

Вместе с EOS M дебютировал байонет EF-M. Выбор совместимой оптики пока что скромный: объектив 18-55 мм (F/3,5-5,6) с оптическим стабилизатором да «блинчик» 22 мм (F/2). Canon предлагает переходник на EF-S, но он лишает камеру главного преимущества — компактности.

Напоследок поругаемся на слабый аккумулятор (230 фотографий) и объявим стоимость: комплект из «тушки» и зум-объектива обойдется в 32 000 рублей.

В ПОГОНЕ ЗА СКОРОСТЬЮ

Corsair Neutron GTX

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Объем накопителя:** 240 ГБ
- **Тип памяти:** Toggle MLC NAND
- **Контроллер:** LAMD LM87800
- **Формфактор:** 2,5 дюйма
- **Интерфейс:** SATA Rev. 3
- **Скорость последовательного чтения:** до 555 МБ/с
- **Скорость последовательной записи:** до 511 МБ/с
- **Энергопотребление:** не более 4,6 Вт
- **Дополнительно:** поддержка TRIM
- **Размеры:** 100x70x7 мм
- **Цена:** 8000 рублей

Список перспективных контроллеров для SSD пополнился еще одним чипом — **LAMD LM87800**. Первой его на вооружение взяла **Corsair**, дав жизнь семейству **Neutron GTX**.

Сильные стороны набора логики — быстрая обработка множественных запросов, качественная реализация TRIM и собственные алгоритмы «чистки мусора». При этом быстродействие находится на приличном уровне и не зависит от типа обрабатываемой информации. К минусам относится высокое энергопотребление. В образцах Corsair чип соседствует с 24-нм памятью Toggle MLC NAND производства **Toshiba**, что наилучшим образом сказывается на скоростях передачи данных.

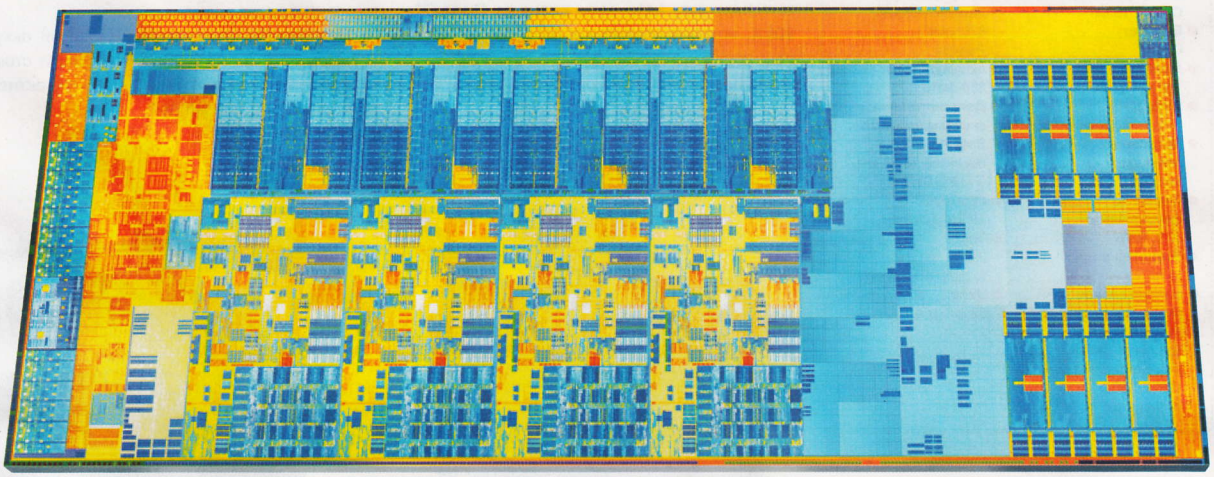
Модели Neutron GTX емкостью 240 и 480 ГБ демонстрируют одинаковые рабочие характеристики: производительность достигает 555 МБ/с при чтении и 511 МБ/с при записи. Внушительные скорости сопровождаются хорошими показателями IOPS — порядка 85 000 операций. Младший накопитель на 120 ГБ несколько хуже справляется с приемом, выдавая не более 330 МБ/с, но «читает» так же шустро.

Начинка SSD упрятана в 2,5-дюймовый металлический корпус с уменьшенной до 7 мм толщиной. Интерфейс — SATA Rev. 3. Комплект поставки включает кронштейн для 3,5-дюймового отсека.

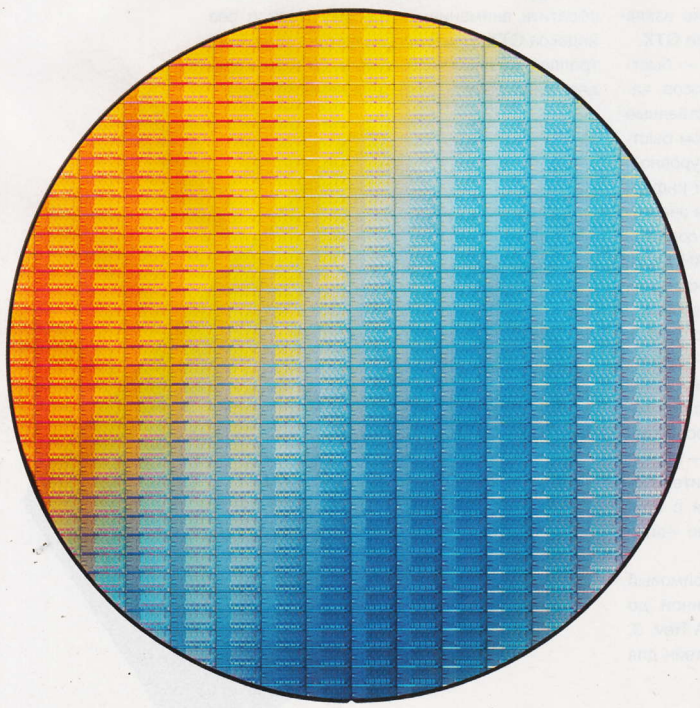
Версия с 240 ГБ обойдется примерно в 8000 рублей. Желающим сэкономить стоит обратить внимание на линейку Neutron без индекса GTX. В ней используется тот же контроллер, но иные чипы памяти. От этого страдает лишь запись, зато цена немного ниже.

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Основные тенденции железного рынка-2012



Ушедший год изменил рынок железа до неузнаваемости. **Intel** получила нормальную конкуренцию в среднем сегменте. **NVIDIA** перевернула с ног на голову принцип продажи видеокарт, да еще и придумала локальную теорию заговора. А Microsoft выпустила очередную операционную систему. Поэтому в железных итогах этого года у нас настоящий праздник: есть о чем рассказать, есть о чем подумать, есть что спрогнозировать.



ПРОЦЕССОРЫ

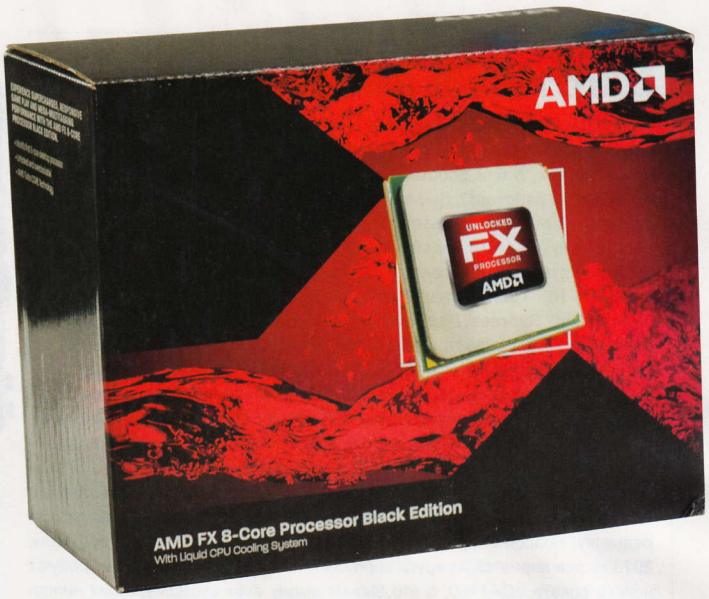
Собирая компьютер, первое, что мы решаем, — какой выбрать процессор, поэтому именно с них и начнем. На рынке кристаллов за последние лет восемь не случилось никаких серьезных волнений и драм. Еще в 2005-м Intel перешла на архитектуру **Core**, и после этого догнать ее не мог никто, да, похоже, особо никто и не стремился. **AMD** лет шесть вообще не вступала в гонку технологий — тихо допиливала свою многострадальную **K10** (Phenom), — а других производителей на горизонте и видно не было.

В итоге к 2010 году сложилась весьма печальная картина. Хотите мощную систему? Ставьте Intel Core i7. Нужно максимум производительности по разумной цене? Ваш выбор — Intel Core i5. Денег мало, а играть надо? Берите Intel Core i3. А где же варианты? Ну, если не желаете Intel, так уж и быть, вот вам AMD, чуть дешевле и заметно медленнее.

Конец этому беспределу пришел в 2011-м, когда в продаже появились процессоры на разработанной с нуля архитектуре AMD **Bulldozer**: восемь вычислительных модулей, автоматический разгон, внушительные частоты работы. Обогнать Sandy Bridge они не смогли, зато по соотношению цена/эффективность оказались ничуть не хуже, а в средних отделах рынка еще и предложили богатый ассортимент многоядерных моделей, чего у Intel отродясь не бывало.

Такого напора «синий гигант» в 2011-м не ожидал, поэтому среагировать не успел — на автомате выпустил новую линейку **Sandy Bridge-E**, нацеленную на высший сегмент, и начал готовиться к 2012 году.

AMD же тем временем продолжала наступление. Она взяла курс на бюджетный сектор до 3000 рублей, запустив туда серию **Llano**, в которой совместила старые ядра Phenom и графику на основе **Radeon HD 6000**. Процессоры причислили к новой категории гибридных APU и представили как идеальное решение для HTPC (Home Theatre Personal Computer — компьютер, используемый в качестве домашнего кинотеатра) и игровых машин начального уровня.



В итоге, раздумывая, что дарить на Новый год, мы выбирали не только из продукции Intel, но и уже на полном серьезе прикидывали, а не приобрести ли что-нибудь из AMD, особенно если бюджет был ограничен и на топовые Core i7 не хватало.

Под бой курантов

Удивительно, но сама Intel на такой укол со стороны конкурента особого внимания не обратила и продолжила работать как ни в чем не бывало. Правда, с некоторыми отступлениями от графика.

До 2012 года Intel несколько лет придерживалась плана «Тик-ток», когда в первый год запускается очередная структура, а во второй ее переводят на другие рельсы. Sandy Bridge должна была переехать на новый техпроцесс и получить имя **Ivy Bridge** в январе 2012-го, однако случилось это на четыре месяца позже.

Причин называлась масса. Начиная с того, что Intel испытывает проблемы с освоением 22-нм техпроцесса и заканчивая загадочным крупным заказом от неназванного сборщика компьютеров. Но наиболее реальным выглядело следующее объяснение: Ivy Bridge не запускали из-за того, что осталось слишком много нераспроданных Sandy.

Выход Sandy в начале 2011 года омрачился скандалом с неисправными чипсетами шестой серии — из строя выходили контроллеры SATA. На отзыв и замену брака ушло два месяца, и именно их вроде как и компенсировали в 2012-м. Но были и еще варианты появления складских запасов.

Первый и, наверное, основной состоял в том, что возможности Sandy оказались не у дел. Давайте начистоту. Когда мы решаем, что пора обновить компьютер? Правильно, когда что-нибудь начинает тормозить. Неважно, что конкретно: Windows, игры, программы. Сигнал дан — надо готовить деньги. Но как давно у нас что-то не работало? Во времена Pentium, Core, Core 2 Duo, дальше — все гладко.

Мы думаем, что своего логического предела мощности Intel достигла в 2008 году, когда представила первые Core i7 под сокет LGA1366 и чипсет X58 Express (как раз его заменили Sandy Bridge-E). Для повседневных задач и игр этих кристаллов до сих пор хватает с избытком, и Intel, вполне возможно, столкнулась с тем, что покупать свежие архитектуры никто не хочет, а сидящих на старых Core осталось не так уж много.

При этом Intel уже настолько привыкла к тому, что ее камни продаются со скоростью звука, что устраивать масштабную PR-акцию для подогрева интереса не стала. То есть никакой мотивации к переходу на Sandy не создала, поплатившись за это нераспроданными моделями. Плюс почти сразу после появления Sandy компания начала расхваливать грядущую Ivy Bridge, мол, именно за ней будущее. Понятное дело, многие покупатели логично решили, что давайте-ка мы именно ее и дождемся.

Час икс в 2012-м настал в конце апреля. Sandy перевели на 22-нм нормы, изменили строение транзисторов, собрав их в трех измерениях, вставили свежую графику Intel **HD Graphics 4000** и представили во всех линейках — Core i3, i5 и i7. Цены стартовали с четырех тысяч рублей и заканчивались на отметке в десять. Однако причин выкинуть старые и купить новые Core опять не было. Прирост производительности составил всего 5-7%, а толком объяснить, зачем нужны эти проценты, никто не удосужился.

В итоге Intel смогла еще совсем немного расширить присутствие Core на рынке, освоить 22-нм техпроцесс, что снизило расходы на производство и, как следствие, увеличило прибыль. Но и только. Недовольных таким положением дел заверили: в следующем году мы выпустим **Haswell** — вот там все будет действительно круто.

Продолжение серии

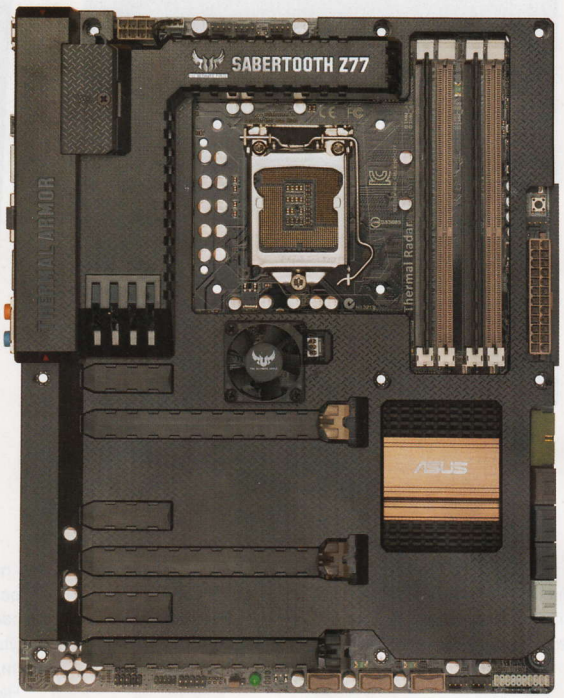
А что же AMD? После весьма неплохой заявки в виде Bulldozer, которые могли потягаться с Intel пусть не в чистой производительности, но хотя бы по пункту «цена/возможности», AMD нужно было сделать всего две вещи. Во-первых, добавить процессорам мощности. Во-вторых, активно снижать стоимость. К сожалению, этому помешали производственные трудности.

Дело в том, что Intel делает свои модели на собственных заводах и за смену техпроцессов отвечает сама. А вот AMD чипы заказывает у сторонних компаний вроде **Globalfoundries**, **Chartered Semiconductor** и **United Microelectronics Corporation**, которые с 32 нм в этом году слезать не захотели.

В результате единственное, что смогла в AMD за этот год, — исправить некоторые ошибки Bulldozer и представить ее под названием **Piledriver**. Качественного скачка скорости не вышло, перегнать Ivy Bridge не удалось. То же и с ценой: кардинально снизить стоимость при старом техпроцессе оказалось просто невозможно.

А что же мы имеем в итоге? Ситуация осталась примерно той же, что и в 2011-м. За мощными кристаллами все еще приходится обращаться к Intel. Но зато в среднем сегменте (до 7000 рублей) уже стоит задуматься над выбором

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ



Долгие годы Intel издевалась над нами сменами платформ. Хотите новый процессор — купите новую материнскую плату. Что в ней особенного? Ну как, в ней работает свежая архитектура. А почему в старых чипсетах не работает? Да ладно вам придираться, просто возьмите еще одну материнку и отстаньте от нас. Похоже, в этом году Intel наконец-то поняла, что обычных людей такое отношение достало, и с выпуском Ivy Bridge не стала менять сокет: все прекрасно запускается на прошлогоднем LGA1155. Поэтому за 12 месяцев от Intel мы увидели всего одну новинку — **Z77 Express**. За громким названием следующего поколения (до этого была Z67) скрыта лишь интегрированная поддержка USB 3.0, от которой процессорный гигант открещивался все последние годы.

AMD, в свою очередь, также отметилась лишь одним набором логики — **A85X**, выпущенным вместе с APU Trinity. По сравнению с A75 у него увеличилось количество портов SATA Rev.3 да появилась возможность объединить несколько видеокарт в режим CrossFireX.

Любителей драматизировать ситуацию успокоим — никакого застоя в секторе материнских плат нет. Просто в 2012-м нам дали небольшую передышку, позволив прожить годик без особых потрясений. В будущем, 2013-м, все вернется на круги своя. Уже известно, что Haswell затребуют нового сокета LGA1150, а это значит смену всех существующих чипсетов. Будет ли в них что-то новое, кроме процессорного разъема? Вот это вряд ли, разве что Intel добавит интегрированную поддержку Thunderbolt в топовые версии чипов (уж больно дорогие эти контроллеры).

А вот чего ждать от AMD, сказать не беремся, переводить грядущие процессоры Steamroller на новый сокет она, скорее всего, не решится (за пользователей приходится держаться), а вот придумать и внедрить какую-нибудь необычную технологию компании вполне по силам.

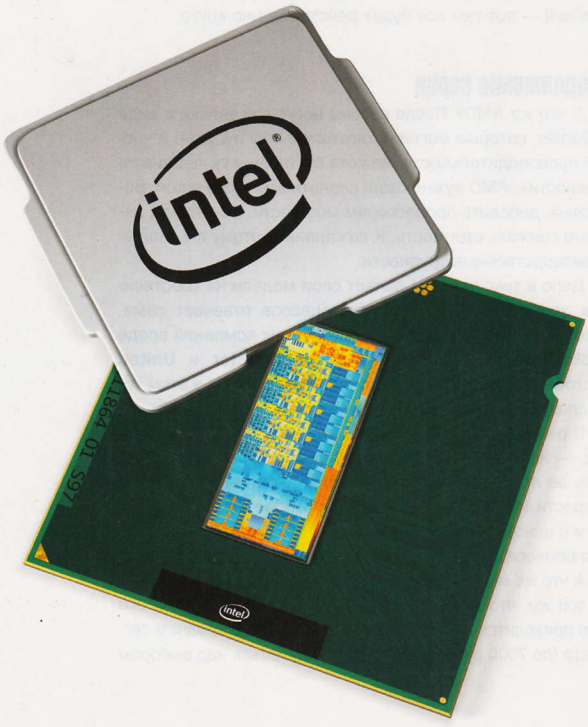
между AMD FX и Core i5 — разница в производительности каких-то 5-7% в пользу Intel, зато AMD на 15-20% дешевле.

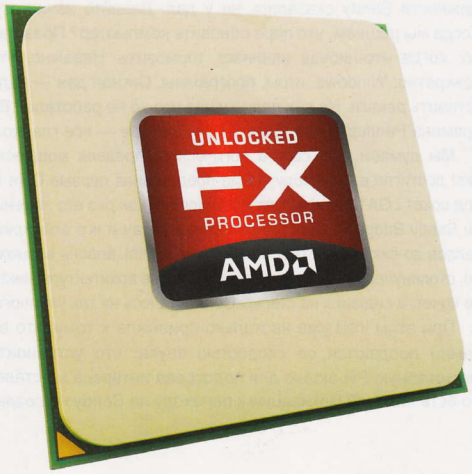
Еще интереснее стало в бюджетном секторе. Если Intel в сегменте до 4000 рублей предлагает только двухъядерные Core i3, то AMD тут может похвастаться четырех- и даже шестиядерными моделями, которые для многопоточных приложений окажутся предпочтительнее.

Появился козырь у AMD и в совсем дешевых нишах (до 3000 рублей). В Llano старые ядра заменили недавно сделанными Piledriver, а на роль графики отвели облегченные версии Radeon HD 6900. Получившиеся **Trinity**, конечно, производительностью не поразили, да к тому же запросили новый сокет FM2, но зато вопрос, какой кристалл выбрать для HTPC, был снят окончательно.

Процессоры — выводы

Что же мы имеем в живом остатке? В верхнем сегменте рынка ничего не изменилось. Тем, кто хотел купить мощный кристалл, но ждал нового поколения, Intel выдала Ivy Bridge. Тем, кто уже в свое время успел перейти на Core i7, предложили потерпеть до следующего года — там будет Haswell, в которой, по слухам, откажутся от наработок Core и придумают все с нуля. Зато в среднем и нижнем секторах в 2012 году появился нормальный выбор между AMD и Intel. А это значит, что если в 2013-м все сложится, то мы можем стать свидетелями первой за последние несколько лет ценовой войны. Для этого AMD надо совсем чуть-чуть — сделать будущую Steamroller максимально производительной и создать хотя бы видимость борьбы за лидерство.





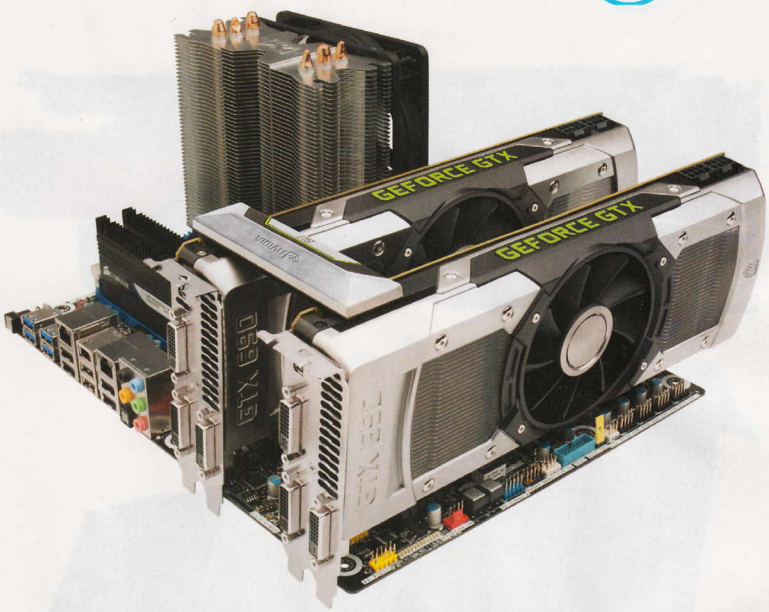
ВИДЕОКАРТЫ

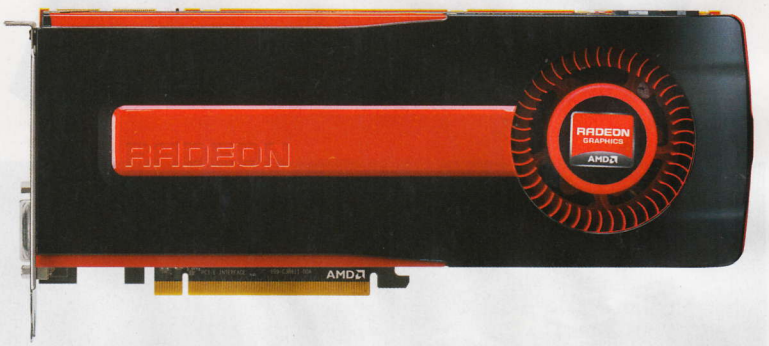
Производители видеокарт долгое время сталкиваются с теми же проблемами, что и разработчики процессоров. Нагружать новые GPU нечем, и покупать их никто не спешит. Впрочем, плакаться по этому поводу и ждать чуда, как это делают их соседи по цеху, NVIDIA и AMD не стали.

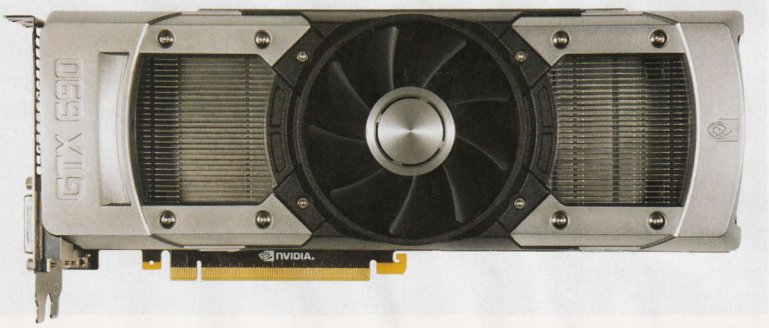
В 2011-м, такое чувство, началась атака на разработчиков игр. Даже предположить боимся, что некоторым из них могли наобещать, но... судите сами. За прошедшие два года вышли Battlefield 3, Rage, Batman: Arkham City, Total War: Shogun 2, Max Payne 3, Borderlands 2, Far Cry 3. PC-версии этих игр весьма требовательны к видеокартам, GPU прошлых поколений с максимальными настройками уж точно не справляются. Нас словно плавно подталкивают к покупке новых плат.

Важная заслуга как AMD, так и NVIDIA — грамотная работа PR-отделов. В то время как «процессорники» толком не могли объяснить, зачем нам необходим Bulldozer или Ivy Bridge, для Radeon и GeForce последние два года проводили полномасштабные презентации чуть ли не по всем особенностям серии. Появилась тесселяция (автоматическое увеличение полигонов силами GPU) — вот вам сетки измененных моделей, примеры как было и как стало, ну и, конечно, игры с поддержкой этой технологии. NVIDIA популяризирует 3D Vision? Чуть ли не насильно всех журналистов соберут и прочитают лекцию о том, что это такое, да потом еще и выдадут все необходимое оборудование. Придумали **Eyefinity**, игру на шести мониторах? Добро пожаловать к нам в офис! Не можете приехать сами, называйте адрес редакции, мы вам пришлем все, что нужно. Добавили в GeForce новый тип сглаживания? Вот вам ключики к играм, полное описание, где наиболее ярко проявляются достоинства технологии и на что обращать внимание.

Да, конечно, это маркетинг — и без всех этих новинок игры идут прекрасно. Но когда игроку, что называется, на пальцах объясняют, что же значат эти заблокированные опции в меню и чего он лишается, то волей-неволей его заставляют задуматься, а не пора ли обновляться, слишком уж много проходит мимо меня. Эффект от стратегии не мгновенный, но он есть, и производителям ЦП неплохо бы перенять опыт.



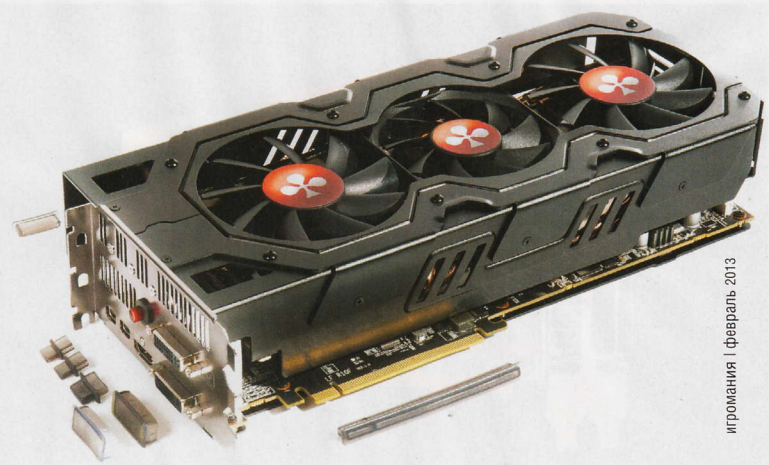


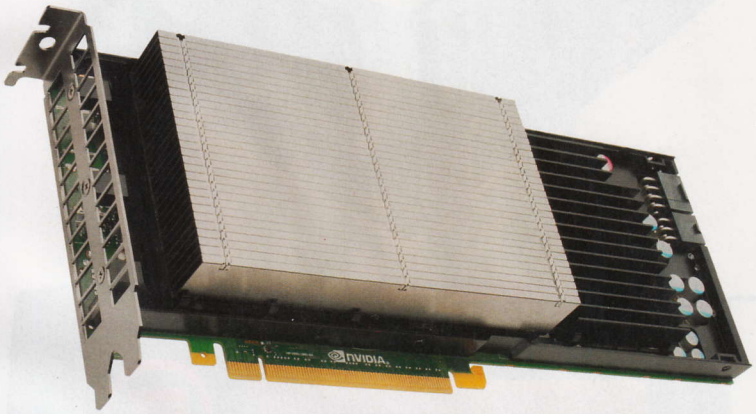


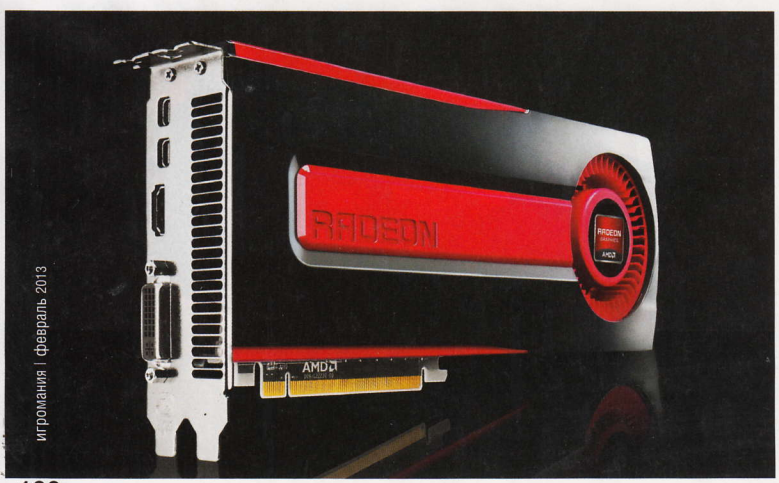
Железо

С подготовкой к покупке видеокарт все более-менее понятно: игры появляются, технологии популяризируются, а что с железом? А вот с ним на закате 2011-го было как-то совсем невесело. С GeForce и Radeon та же ситуация, что и с процессорами AMD, — делаются они на мощностях сторонней компании **TSMC**, которая в последний раз обновила техпроцесс аж в 2009 году, переведя его с 55 на 40 нм. Тогда это дало приличный толчок производительности как **Radeon HD 5870**, так и появившемуся за ним **GeForce GTX 480**. А потом начался застой.

NVIDIA в течение двух лет допиливала структуру **Fermi**, избавляясь от высокого тепловыделения. AMD занималась примерно тем же, а к концу 2010-го даже сделала робкую попытку вывести на старых рельсах новую архитектуру **VLIW4** (именно она сейчас стоит в свежих Trinity), но особого успеха это не принесло. В общем, в 2011-м ничего интересного не выпустили, покупать предлагали образцы 2010 года — Radeon HD 6900 и GeForce 500. Чего ждали? Разумеется, перехода на 28 нм.







Наступил он быстро. Пока вся Россия наслаждалась законными 10-дневными выходными, AMD рассылала по розничным сетям Radeon HD 7970, официальный релиз которого состоялся 9 января 2012 года.

Первый представитель свежей архитектуры, **Graphics Core Next**, показал всем кузькину мать: новые рекорды, отрыв от **GTX 580** на 10% и заоблачная цена в 19 000 рублей. Все профильные издания объявили **HD 7970** чемпионом среди одночиповых плат и замерли в ожидании ответа от NVIDIA, которого… не случилось.

Да, в 2012-м AMD разыграла свой старый козырь — ранний вывод в продажу следующего поколения. Она уже поступала так с Radeon HD 5000 и сумела привлечь немало внимания. В этот раз получилось точно так же. В отсутствие соперника AMD смогла хоть и недолго, но диктовать свои условия рынку. Хотите новую видеокарту? Вот вам HD 7000. Дорого? Можете купить позапрошлогодний GeForce.

Повинуясь этому принципу, AMD работала еще три месяца и к апрелю закрыла все важные ценовые сегменты от 4000 до 19 000 рублей. В конце января вышла HD 7950, за ней последовали дешевые HD 7770 и 7750 и, чуть позже, HD 7870 и 7850. В итоге AMD выставила своих конкурентов всем существовавшим на тот момент картам NVIDIA — GeForce GTX 580, 570, 560 Ti и 550.

К сожалению, такой стремительный выход на рынок сыграл с AMD злую шутку. Не успев толком обкатать 28-нм техпроцесс, инженерам пришлось занижать частоты; та же HD 7970 функционировала всего на 925 МГц, что для новой технологии было откровенно мало. Разобраться с тепловыделением удалось только к появлению HD 7700 — они стали первыми в истории видеокартами, преодолевшими порог в 1 ГГц по процессору.

Зеленые

Свой удар NVIDIA нанесла 22 марта. Тактика пересидеть противника оказалась для «зеленых» выигрышной. Вышедшая GeForce GTX 680 выглядела куда более завершенной, нежели появившаяся почти на четыре месяца раньше HD 7970. Инженеры NVIDIA смогли совладать с техпроцессом и тепловыделением. Их монстр под именем **Kepler** потреблял всего 195 Вт (против 250 Вт у AMD) и при этом штатно работал на 1006 МГц! Более того, за счет такого низкого аппетита NVIDIA смогла ввести автоматический разгон GPU, поднимавший GTX 680 до космических 1300 МГц. Итог — плюс 7% к результатам HD 7970 и лавры лидера.

Забавно, что при прямом столкновении архитектур (на одинаковых частотах) разницы между конкурентами не было, и если бы AMD так не торопилась, то, возможно, и не слила эту гонку. Попытка восстановиться в глазах покупателей, разумеется, была — в середине лета запустили HD 7970 GHz Edition, — но махать кулаками было поздно, к тому моменту на рынке господствовала GTX 690.

Теория заговора и разрыв шаблона

Да, поведение NVIDIA в 2012-м не поддавалось логике. Дело в том, что в мире видеокарт всегда было принято действовать следующим образом: делаем новую архитектуру, выпускаем на ней видеокарту, рвем конкурентов и с короной лидера заполняем рынок младшими версиями флагмана. Если к следующему году не успеваем сделать еще одну серию плат, тогда освежаем впечатления — выпускаем двойную версию лучшей видюхи, устраиваем показательную борьбу с

ЖЕСТКИЕ ПРАВИЛА

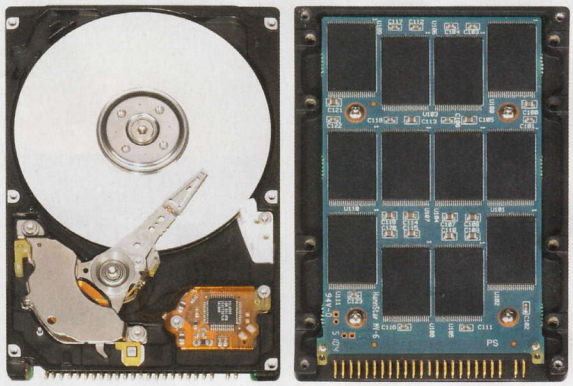
Позапрошлый год обернулся настоящим кошмаром для рынка жестких дисков. Осенью основательно затопило Таиланд, в котором расположились фабрики практически всех ведущих разработчиков HDD. Производство встало, оборудование было безнадежно испорчено, а мир остался без накопителей. Ситуацию омрачало и то, что под водой оказались еще и заводы **Nidec**. А это — главный создатель моторов для HDD.

Поначалу производители не паниковали и говорили о гигантских складских запасах, которых хватит еще надолго, а также о том, что время на восстановление нужно совсем немного — к весне 2012 года, мол, управимся. Однако рынок внес свои коррективы: пока у кого-то беда — у кого-то праздник.

Наживаться на горе начали нерадивые продавцы. Цены на носители информации взлетели впятеро! Если в октябре 2011 года за 1 Тб просили в районе 1200 рублей, то к декабрю за него ломили уже под 5000 рублей! Причем, что обидно, продаваемые HDD не имели никакого отношения к тому, что произошло в Таиланде, — закуплены они были еще до наводнения и, соответственно, по нормальной стоимости. Так что ничего, кроме беззастенчивой наживы, за этим не стояло. Особенно хорошо это было заметно по рынку ноутбуков: цены на готовые изделия почти не изменились, хотя в каждом был установлен HDD.

Более-менее успокоилась ситуация лишь к концу прошедшего года. Сейчас за 1 ТБ берут около 1800 рублей. Что же до новинок, то в этом году все компании представили свои варианты накопителей с 4 ТБ памяти. Помимо объема — ничего нового, все те же 7200 об/мин и 64 МБ буфера. К середине 2013-го на тех же условиях обещают 5 ТБ.

А вот что странного было в прошедшем году, так это бездействие со стороны производителей SSD. Вместо того, чтобы резко снизить цены за гигабайт пространства и попытаться захватить рынок накопителей, пока HDD в упадке, компании почему-то продолжили наращивать скорости контроллеров, хвастаться МБ/с и требовать по 7000 рублей за 256 ГБ. Непростительная ошибка: в обозримом будущем еще одного такого шанса завоевать народную любовь у



врагами и на волне интереса продолжаем продаваться в средних сегментах.

С Radeon HD 7000 маркетологи AMD эту стратегию выдержали с честью, а вот NVIDIA начала выдавать фортеля прямо на старте. Пока весь честной народ хотел сэкономить и ждал GTX 670, «зеленые» представили GTX 690! В продажу выкатили двойной вариант флагмана, который должен был появиться ну никак не раньше конца декабря, а то и вовсе февраля 2013-го. На тот момент такой ход был не очень понятен, однако сейчас ему есть сразу два объяснения.

Первое — самое банальное. Пропустив начало года, NVIDIA оказалась в роли догоняющей. Несмотря на то, что GTX 680 получилась чуть-чуть быстрее, отнять у AMD весь рынок было невозможно: в других секторах у «зеленых» ничего не имелось, а Radeon там уже вовсю продавались. Вот и придумали новую стратегию, так сказать, отвлечение внимания от конкурента. Постепенный выпуск более слабых видеокарт выглядел бы слишком просто, а тут — GTX 690, на двух полноценных камнях Kepler. Интерес прессы и покупателей — гарантированы, а пока не утихнет шум, можно спокойно заполнять остальные сегменты.

Вторая версия интригует куда сильнее. Есть мнение, что чип GTX 680 — GK104 — изначально не планировали ставить на топовые платы и предназначался он для моделей уровня GTX 660. Сменить курс решили в последний момент, когда поняли, что и GK104 хватит на то, чтобы справиться с Radeon. В этом случае у NVIDIA не было иных вариантов, кроме как тянуть время, — дешевых кристаллов для реальных GTX 660 у нее не существовало.

Согласимся, звучит странно, поэтому сейчас мы предоставим только голые факты в подтверждение этой версии, а верить в нее или нет — решать вам.

Факт первый. Энергопотребление GTX 680 составило всего 195 Вт! Все прошлые «главные» чипы NVIDIA еле укладывались в 250 Вт, а двухголовые монстры выдавали и того больше. Факт второй. Маркировка xx104 раньше применялась для младших серий GeForce, а в старших стояла xx110. Факт третий. Затянутый вывод среднего сегмента.

Да, GTX 670 появилась быстро, в конце апреля, но вот следующей за ней GTX 660 Ti пришлось ждать еще четыре месяца! При этом на поверку она оказалась той же самой GTX 670, но с урезанной шиной памяти. По-настоящему дешевая версия Kepler объявилась лишь в сентябре: GK106 на GTX 660, а затем и на GTX 650. То есть на выпуск бюджетного кристалла NVIDIA потратила без малого полгода, вместо прежних трех месяцев. Странно? Да не то слово. Особенно с учетом того, что последние GeForce для этих секторов вышли аж в январе-марте 2011-го, то есть находились в продаже около полутора лет.

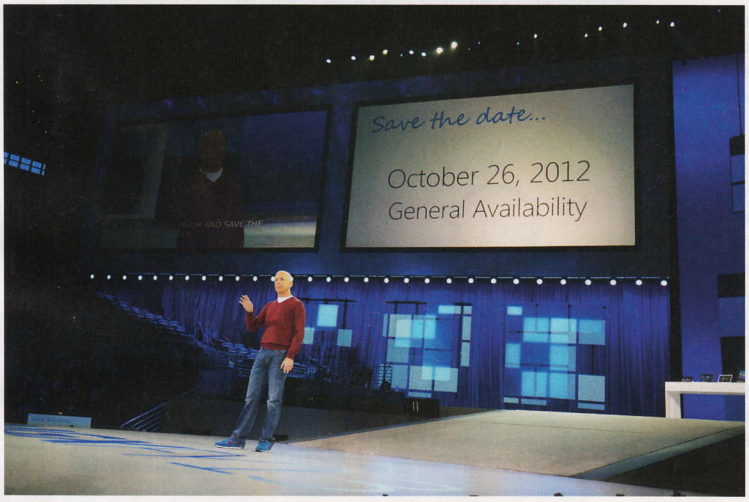
Короче, детектив получился будь здоров, да еще и закончился по всем законам сериалов: все ответы в следующем сезоне, то бишь в 2013-м. Сейчас уже известно, что на этот год NVIDIA готовит семисотые GeForce, и на их примере станет понятно, что же мы получили в 2012 году — топ или все-таки средний сегмент.

Видеокарты — выводы

Применительно к видеокартам ушедший 2012 год оказался разделен как бы на две части. С января по апрель активно работала AMD, все остальное время — NVIDIA. Примечательно, что с момента выхода GTX 680 «красные» только отбивались, играя на понижение цен. В итоге к концу 2012-го мы подошли с полной обоймой GPU на любой вкус и кошелек. И что приятно, выбирать можно любую компанию: по соотношению цена/производительность что GeForce, что Radeon — стоимость одного fps примерно одинаковая.

К сожалению, радоваться такому равновесию нам осталось недолго. Когда вы будете читать эти строки, AMD, скорее всего, уже анонсирует очередное поколение Radeon — и все завертится по новой.

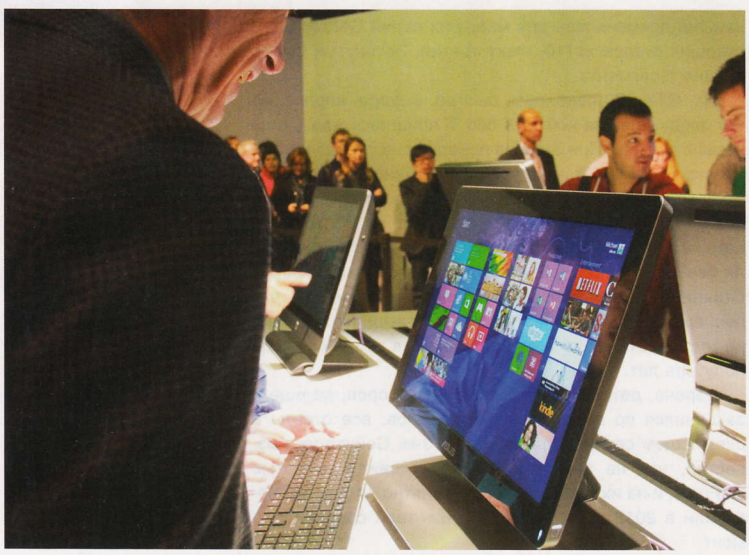
Windows 8



ПОСЛЕДНИЙ РЫВОК

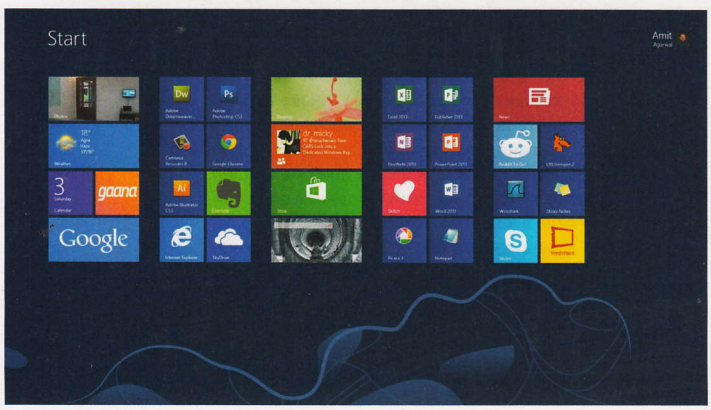
А теперь переходим к событию года в софте — к запуску **Microsoft Windows 8**. Вышла она точно по графику, 26 октября, и, похоже, стала поворотной точкой в развитии Microsoft.

До появления Windows 8 софтверный гигант действовал по простой схеме: берем старую операционку, добавляем новых функций, украшаем интерфейс, отправляем в продажу. До 2009 года (выход Windows 7) этот подход отлично работал, однако за три года компьютерный мир изменился, и далеко не в пользу Microsoft. Львиная доля денег ушла в сектор мобильных телефонов и планшетов, где присутствия Microsoft не ощущалось. На таблетках ее вообще не было, а телефонная **Windows Phone 7.5** занимала жалкие 2-3% рынка. Терпеть этого компания больше не могла и в 2012-м попыталась ударить по всем фронтам.



Пришествие

Двадцать шестого октября в продажу поступили компьютерная Windows 8, планшетная Windows 8 RT и телефонная Windows Phone 8. При этом все они объединены единым рабочим столом и синхронизируются через облачный сервис **SkyDrive**. То есть, беря в руки планшет/смартфон, вы получаете тот же интерфейс, программы и документы, что и на домашнем компьютере. Как подобное удалось организовать на базе «папочной» структуры Windows? Да никак. В Microsoft просто придумали новое оформление: плиточный **Modern UI**. Для планшетов и телефонов — он подошел, оболочка изобилует виджетами и отлично реагирует на прикосновения. А вот на ПК новинка понравилась далеко не всем, поэтому Microsoft пошла на хитрость.

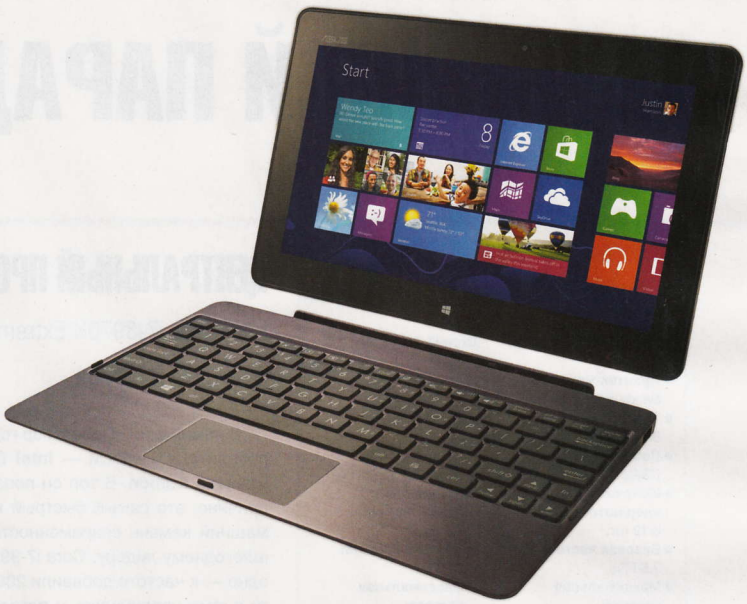


Домашняя Windows теперь делится на две части. Одна — практически Windows 7, вторая — Modern UI со своими играми, приложениями и настройками. Ключевое слово тут «своими». Modern UI — это «операционка в операционке». Выглядит она красиво, но работает по чисто планшетным законам. Все программы под нее надо скачивать в магазине Microsoft, а с привычной Windows она пересекается только наличием ярлыков для стандартного софта. Об удобстве такого подхода спорить бессмысленно. Microsoft сделала одну грамотную вещь. Не нравится Modern UI — используйте обычный рабочий стол, никто не мешает. А это значит — никаких споров и криков «испортили, гады!».

Еще одним удачным шагом стал агрессивный способ распространения. Еще до начала продаж объявили, что все недавно купленные ноутбуки/ПК с установленной лицензионной Windows можно обновить до «Восьмерки» по акции. Достаточно было зарегистрироваться на сайте, указать дату и место приобретения, модель устройства и получить купон. В день старта Windows 8 по нему отдавали за смешные 469 рублей. Кому не повезло с новым компьютером, обновление предлагали за 1290 рублей. Напомним, что Windows 7 Home Premium в свое время продавалась за 6500 рублей.

В первые дни запуска Microsoft сумела реализовать несколько миллионов копий новой ОС, однако основной наплыв покупателей случился чуть позже, когда открылось, что для обновления совсем необязательно иметь в нали-

чии лицензионную копию старой операционки. Аттракцион невиданной щедрости распространялся и на пиратские, и даже просто на не активированные копии; единственное — нужно было запустить компьютер в интернет и дать ему зарегистрироваться. Итог: 40 миллионов заказов только за первый месяц. Однозначная победа в весовой категории «стационарные компьютеры и ноутбуки».



Второй фронт

А вот о планшетном и телефонном рынках пока судить сложно. Если на ПК «Восьмерку» рано или поздно все равно бы купили, то вот перелезать на неизвестную систему с **Android** и **iOS** хотят далеко не все. Софта под нее мало, да еще и **Apple** с **Google** активно сопротивляются появлению нового игрока.

Уже известно, что в **App Store** перекрыли кислород SkyDrive, так как Microsoft не хочет отдавать по 30% с платных аккаунтов, а разработчик «робота» открыто заявил, что не будет поддерживать Windows RT ни в каком виде, что значит никаких сервисов Google: карты, почта, браузер. С играми ситуация пока тоже не совсем понятна. **Angry Birds** и **Cut the Rope** появились еще на старте, а под серьезные проекты NVIDIA уже допиливает свою версию **TegraZone** (магазин технологичных игр). Но сумеет ли Microsoft набрать столь же мощную базу игр, что есть на iOS и на Android, а главное, как быстро это произойдет, — пока непонятно.

Зато у Windows RT есть один мощный плюс — **Microsoft Office**, хоть он пока и кривой (перенесли с домашних компьютеров практически без изменений), но все-таки вполне рабочий. Полноценных аналогов у конкурентов нет.

Выживет ли платформа в таком виде? Если бы за ней стояла любая другая компания, мы бы сказали нет, но Windows RT сделала Microsoft, сил на поддержку и развитие у нее, по идее, должно хватить. Если все пойдет как задумано, через годик-другой ОС обрастет тысячами программ и отъест кусок пирога от продаж Apple и Google.

По похожему сценарию должна развиваться ситуация с телефонами. В лидеры Windows Phone уже не выбиться, слишком уж сильны конкуренты, но свою нишу она получить может, особенно среди тех, кому не нравятся ни iOS, ни Android.

Ну и, конечно, все может пойти не так, как задумано. Если не будет хороших устройств на новой мобильной ОС, не появится достаточного числа программ и игр в магазине, то довольно скоро мы с вами будем вспоминать, сколько сил Microsoft вложила в новую систему и каким пшиком это все закончилось.

Операционка — итоги

В то время как Apple и Google только мечтают о собственных *глобальных* ОС, Microsoft ее уже активно обкатывает. Перспективы пока туманны, особенно в мобильном секторе, но нам кажется, что к моменту, когда конкуренты сподобятся на выпуск похожих решений, у Microsoft уже будет отшлифованная до блеска платформа с кучей возможностей и бороться с ней будет нелегко. Ну а пока, как говорится, лиха беда начало, посмотрим, насколько в 2013 году мобильные Windows будут поддерживаться сторонними производителями, — если они почувствуют выгоду, то интересных устройств будет много. И тут уже все зависит от политики Microsoft.

А вот что касается настольной Windows 8, то тут все понятно уже сейчас. Операционка удалась, продается миллионными тиражами и пока не вызывает особых нареканий. Как долго продлится халява с дешевыми обновлениями — мы не знаем, так что, если планируете пересесть на новую систему, советуем поторопиться. А вот ответить на самый частый ваш вопрос — стоит ли переходить на Windows 8 ради игр, — придется ответить двояко. Если вы сидите на «Висте» или, мало ли, на более древней системе, то, безусловно, стоит. Если же у вас установлена «Семерка», то однозначного ответа нет. Вроде бы миграция обойдется совсем недорого, с другой стороны — какой-то особенной разницы в играх вы не заметите.

●●●

Напоследок пара слов о нашем российском рынке. Последние два года продажи железа летят в тартарары. Склады забиты нераспроданными материнскими платами, камнями, ноутбуками, телефонами и планшетами. Дистрибьюторы терпят убытки и краснеют перед начальством.

Как ни странно, но для нас с вами это значит, что рынок в 2013-м будет меняться в лучшую сторону. Похоже, впервые в истории производителям придется нормально проанализировать наш сектор и начать учитывать *наши* с вами желания. А это — своевременные поставки техники, человеческие цены на стартах и качественное обслуживание. Ну а то, что в 2013-м будет что купить и протестировать, — мы вам гарантируем. Год обещает быть очень интересным. Тут и новые поколения процессоров, чипсетов, видеокарт и, конечно же, война Microsoft с Google и Apple. ● ***Дмитрий Колганов***

Николай Жогов, Дмитрий Колганов, Николай Арсеньев

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПАРАД

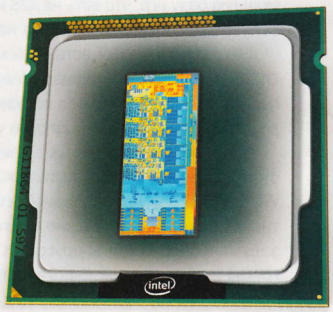
Лучшее железо-2012

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР

Intel Core i7-3970X Extreme Edition

Intel Core i7-3770K

В номинации «Процессор года» сразу два победителя. Первый — **Intel Core i7-3970X Extreme Edition**. В топ он попал по простой причине: это самый быстрый и дорогой домашний камень современности. Именно он пришел на смену прошлогоднему лидеру, Core i7-3960X Extreme Edition. Изменение всего одно — к частоте добавили 200 МГц, что в итоге дало 3,5 ГГц. Вместе с этим увеличилось и потребление — 150 Вт. В остальном перед нами старый знакомый: 32 нм, шесть ядер с поддержкой Hyper-Threading, свободный множитель, огромный кэш на 15 МБ и запредельная цена в 35 000 рублей. Типичный выбор экстремального оверклокера.



Куда интереснее второй участник — **Core i7-3770K**, за авторством все той же Intel. Это старший представитель новой архитектуры **Ivy Bridge** и по совместительству лучший вариант для мощной игровой системы. Да, он немного отстает от Core i7-3970X Extreme Edition, но потребляет в два раза меньше энергии и стоит в три раза дешевле. При этом производительности четырех блоков, функционирующих на 3,5 ГГц, с лихвой хватает для всех повседневных задач, а разблокированный множитель позволяет выжать из кристалла не одну сотню дополнительных мегагерц.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Intel Core i7-3970X Extreme Edition

- **Архитектура:** Sandy Bridge-E
- **Техпроцесс:** 32-нм
- **Сокет:** LGA2011
- **Количество ядер/потоков:** 6/12 шт.
- **Базовая частота:** 3,5 ГГц
- **Максимальная частота:** 4 ГГц
- **L3-кэш:** 15 МБ
- **Поддержка памяти:** DDR3-1600 МГц (4 канала)
- **Количество линий PCIe:** 40 шт.
- **Дополнительно:** разблокированный множитель
- **Энергопотребление:** до 150 Вт
- **Цена:** 35 000 рублей

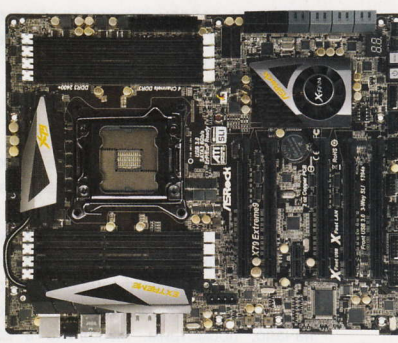
Intel Core i7-3770K

- **Архитектура:** Ivy Bridge
- **Техпроцесс:** 22-нм
- **Сокет:** LGA1155
- **Количество ядер/потоков:** 4/8 шт.
- **Базовая частота:** 3,5 ГГц
- **Максимальная частота:** 3,9 ГГц
- **L3-кэш:** 8 МБ
- **Поддержка памяти:** DDR3-1600 МГц (2 канала)
- **Количество линий PCIe:** 16 шт.
- **Интегрированное видеоядро:** Intel HD Graphics 4000
- **Дополнительно:** разблокированный множитель
- **Энергопотребление:** до 77 Вт
- **Цена:** 12 000 рублей

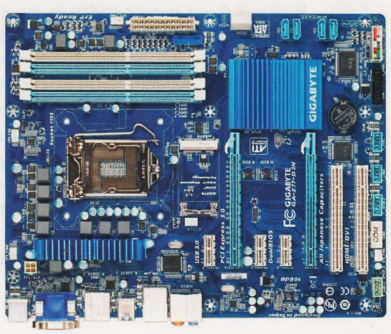
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

ASRock X79 Extreme11

Gigabyte GA-Z77-D3H



Как и процессоров, победителей среди материнских плат у нас двое. **ASRock X79 Extreme11** — для тех, кто выберет Intel Core i7-3970X Extreme Edition. Создатели взяли топовый чипсет **X79 Express** и дополнили его редкими и дорогими контроллерами. В результате плата поддерживает квартеты видеокарт в режиме «x16+x16+x16+x16» и RAID-массивы из восьми накопителей с интерфейсом SAS или SATA Rev. 3. Игроков должен порадовать звук от **Creative**, оверклокеров — адаптация для работы на открытом стенде, мощный UEFI и цифровая подсистема питания «24+2». Формфактор у X79 Extreme11 непривычный (серверный CEB), но совместима она с большинством ATX-корпусов. А вот про дружбу с вашим кошельком такого не скажешь — за модель просят 20 000 рублей.



Второй наш герой — **Gigabyte GA-Z77-D3H** — станет отличным вариантом для владельцев Core i7-3770K. В этой материнке нет ничего сверхъестественного, но именно ее мы рекомендуем в качестве основы для игрового ПК с одним GPU. За 4000 рублей вы получите поддержку **Ivy Bridge**, хороший разгонный потенциал, высокий уровень сборки и адекватный набор наиболее актуальных разъемов. По соотношению цена/функциональность конкурентов у нее нет.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ASRock X79 Extreme11

- **Чипсет:** Intel X79 Exp.
- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i7/Xeon E5 под LGA2011
- **Поддерживаемая память:** 8x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133 МГц до 64 ГБ
- **Слоты расширения:** 7x PCIe 3.0 x16
- **Дисковая подсистема:** 8x SAS/SATA Rev. 3, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, 2x eSATA
- **Звуковая подсистема:** Creative Sound Core3D, 8 каналов
- **Задняя панель:** PS/2, 4x USB 3.0, 8x USB 2.0, 2x eSATA, 2x LAN, FireWire, S/PDIF-out (оптический), аудио, кнопка Clear CMOS
- **Дополнительно:** индикатор POST-кодов, кнопки «Power» и «Reset» на плате
- **Формфактор:** CEB
- **Габариты:** 305x267 мм
- **Цена:** 20 000 рублей

Gigabyte GA-Z77-D3H

- **Чипсет:** Intel Z77 Express
- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i3/i5/i7 под LGA1155
- **Поддерживаемая память:** 4x DDR3-1066/1333/1600 МГц до 32 ГБ
- **Слоты расширения:** PCIe 3.0 x16, PCIe 2.0 x16 (x4), 3x PCIe 2.0 x1, 2x PCI
- **Дисковая подсистема:** 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, mSATA
- **Звуковая подсистема:** VIA VT2021, 8 каналов
- **Задняя панель:** PS/2, 4x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, HDMI, DVI, D-sub (VGA), S/PDIF-out (оптический), аудио
- **Формфактор:** ATX
- **Габариты:** 305x244 мм
- **Цена:** 4000 рублей

ВИДЕОКАРТА

NVIDIA GeForce GTX 690

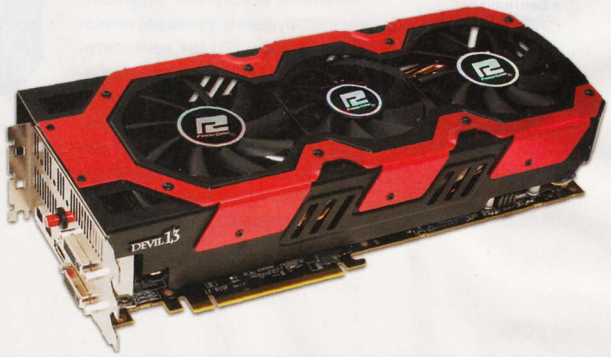
TUL Radeon HD 7990

Как и в прошлом году, «королями графики» стали двухчиповые решения **AMD** и **NVIDIA**. Флагман «зеленого» лагеря именуется **GeForce GTX 690**. Хотя видеокарта несет в общей сложности 3072 потоковых процессора и 4 ГБ памяти, выглядит она опрятно: кулер обходится одним вентилятором, сокрытым в двухэтажном радиаторе, а длина текстолита не превышает 280 мм. Работает GTX 690 тихо и энергии потребляет немного — по крайней мере, для «двуглавого» монстра. Короче, чудо, а не железка. Картину портит лишь ценник в 30 000 рублей.

Представитель «красных», **Radeon HD 7990**, антипод шедевра NVIDIA. Начнем с того, что сама AMD никогда не выпускала GPU с таким индексом — инициатива объединения двух **Tahiti XT** принадлежит компании **TUL**, ответственной за бренды **PowerColor**, **Club3D** и **VTX3D**. Разработанный ею тандем занимает три отсека расширения, а по прожорливости близок к среднестатистическому игровому ПК. Более того, из-за невероятного веса в 1,77 кг к видеокарте прилагается специальный телескопический держатель, чтобы она ненароком не выломала слот. Соответствует габаритам и производительность: при сопоставимой с GTX 690 стоимости HD 7990 оказывается чуть быстрее. К сожалению, признать ее лидером не получится — как ни крути, но AMD к HD 7990 имеет весьма отдаленное отношение.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

NVIDIA GeForce GTX 690	TUL Radeon HD 7990
Ядро: 2x GK104	**Ядро:** 2x Tahiti XT
Количество транзисторов: 2x 3,54 млрд	**Количество транзисторов:** 2x 4,31 млрд
Техпроцесс: 28-нм	**Техпроцесс:** 28-нм
Количество потоковых процессоров: 2x 1536 шт.	**Количество потоковых процессоров:** 2x 2048 шт.
Частота ядра: 915 МГц	**Частота ядра:** 900 МГц
Частота Boost Clock: 1019 МГц	**Память — объем, частота:** GDDR5 — 6 ГБ, 5500 МГц
Память — объем, частота: GDDR5 — 4 ГБ, 6008 МГц	**Шина памяти:** 2x 384 бит
Шина данных: 2x 256 бит	**Энергопотребление:** до 500 Вт
Энергопотребление: до 300 Вт	**Интерфейс:** PCIe 3.0 x16
Интерфейс: PCIe 3.0 x16	**Длина платы:** 310 мм
Длина платы: 280 мм	**Цена:** 30 000 рублей
Цена: 30 000 рублей	



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Samsung 840 Pro	OCZ Vector
Объем накопителя: 256 ГБ	**Объем накопителя:** 256 ГБ
Тип памяти: MLC NAND	**Тип памяти:** MLC NAND
Контроллер: Samsung S4LN021X01-8030	**Контроллер:** Indilinx Barefoot 3
Формфактор: 2,5 дюйма	**Формфактор:** 2,5 дюйма
Интерфейс: SATA Rev. 3	**Интерфейс:** SATA Rev. 3
Скорость последовательного чтения: до 540 МБ/с	**Скорость последовательного чтения:** до 550 МБ/с
Скорость последовательной записи: до 520 МБ/с	**Скорость последовательной записи:** до 530 МБ/с
IOPS (чтение): 100 000 операций	**IOPS (чтение):** 100 000 операций
IOPS (запись): 90 000 операций	**IOPS (запись):** 95 000 операций
Энергопотребление: 0,15 Вт	**Энергопотребление:** не более 2,25 Вт
Дополнительно: поддержка TRIM	**Дополнительно:** поддержка TRIM
Размеры: 100x70x7 мм	**Размеры:** 100x70x7 мм
Цена: 11 500 рублей	**Цена:** 9500 рублей

ТВЕРДОТЕЛЬНЫЙ НАКОПИТЕЛЬ

Samsung 840 Pro

OCZ Vector

Однотипные SSD на базе контроллеров **SandForce** постепенно вытесняются проприетарными решениями, такими как **OCZ Vector** и **Samsung 840 Pro**. В обоих продуктах используются собственные наборы логики и качественная память, что благотворно сказывается на производительности. И тот, и другой накопитель обеспечивают скорость передачи данных более 500 МБ/с в любом направлении и при любой степени сжатия данных. Устройства надежны и долговечны, что подтверждается пятилетней гарантией. Наконец, оба могут похвастаться низкопрофильным металлическим корпусом.

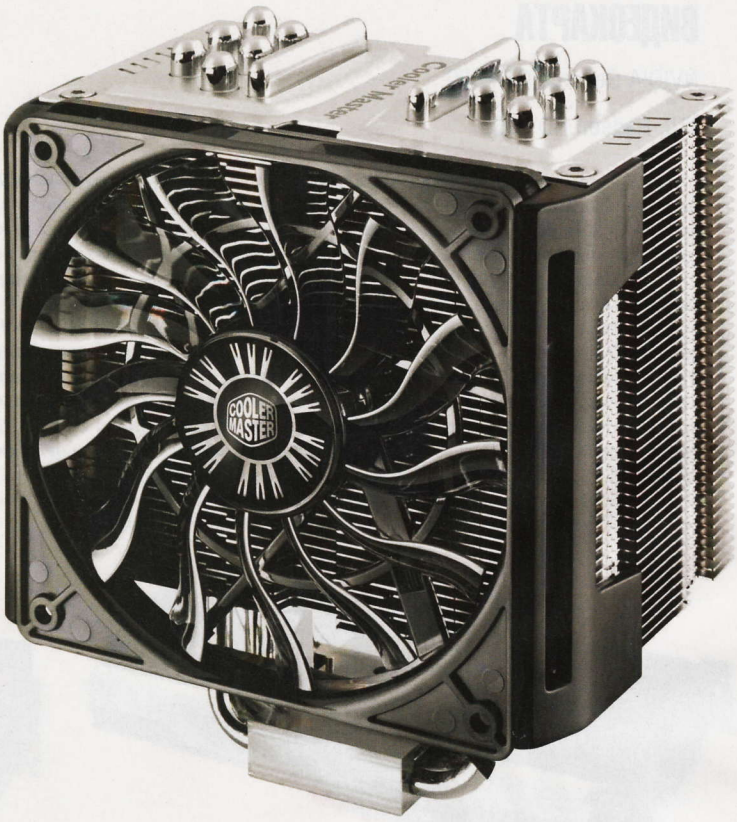
Таким образом, OCZ Vector и Samsung 840 Pro похожи по характеристикам, но на стороне первого — более приятный ценник и 3,5-дюймовый адаптер в комплекте, второго — чрезвычайно низкое энергопотребление, что особенно актуально для ноутбуков. Какие плюсы важнее — решать вам.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Совместимые процессорные разъемы:** Intel LGA775/1155/1156/1366/2011, AMD Socket FM1/FM2/AM2/AM2+/AM3/AM3+
- **Материалы радиатора:** алюминий, медь, никель
- **Количество тепловых трубок:** 6 шт.
- **Диаметр тепловых трубок:** 6 мм
- **Количество ребер радиатора:** 44 шт.
- **Толщина ребер радиатора:** 0,5 мм
- **Вентилятор:** 120-мм (500-1600 об/мин)
- **Уровень шума:** 8 — 30 дБ
- **Размеры:** 138x93x163 мм
- **Вес:** 972 г
- **Цена:** 2200 рублей

ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР

Cooler Master TPC 812XS



Тепловые ленты как-то не прижились в процессорных кулерах, но **Cooler Master** не побоялась взять забытую технологию на вооружение. В результате на свет появился **TPC 812XS**.

Кулер похож на обычную никелированную башню с шестью тепловыми трубками, но с дополнительным элементом — испарительной камерой в виде ленты, пронизывающей основание и обе стороны радиатора. Необычное решение способствует более эффективному отводу тепла к алюминиевым пластинам. Обдувается конструкция с помощью низкопрофильного 120-мм вентилятора с автоматической регулировкой скорости вращения.

Забавно, что по части производительности TPC 812XS — совсем не рекордсмен, многие суперкулеры будут куда эффективнее. Привлекает он другим — тишиной.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Аудиопроцессор:** C-Media CMI8888DHT
- **Соотношение сигнал/шум:** 118 дБ
- **Частота дискретизации ЦАП/АЦП:** до 192 КГц
- **Разрядность ЦАП/АЦП:** до 24 бит
- **Количество каналов:** 8 шт.
- **Разъемы:** 7x 3,5-мм джек, S/PDIF-out (через переходник)
- **Питание:** 6-pin PCIe
- **Интерфейс:** PCIe x1
- **Дополнительно:** проводной пульт ДУ со встроенными микрофонами
- **Цена:** 7000 рублей

ЗВУКОВАЯ КАРТА

ASUS ROG Xonar Phoebus

ASUS ROG Xonar Phoebus — первая *игровая* аудиокарта, которая может порадовать не только геймера, но и предвзятого аудиофила. Сердце платы — процессор **C-Media CMI8888DHT**, восемь каналов 24 бит/192 кГц. За преобразование цифры в аналог отвечают сразу два ЦАП Texas Instruments Burr-Brown PCM1796, отдельно на наушники и фронтальную акустику. Еще за четыре выхода отдувается чип Cirrus Logic CS4362A с чуть меньшим, чем у TI, соотношением сигнал/шум. Для справки: электронику этого уровня обычно используют в проигрывателях Hi-End-уровня.

Среди софтовых особенностей Xonar Phoebus отметим следующие. Два варианта виртуализации «звука вокруг»: лицензированная Dolby PCEEv4 и внутренняя разработка ASUS Xear. Возможность отстроить звучание при помощи эквалайзера, а также функции Flex Bass II. Плюс интересные находки в области работы с микрофоном. В комплекте идет пульт управления с двумя встроенными приемниками. Благодаря последним можно обойтись без гарнитуры или включить активное шумоподавление, отсекающее посторонние шумы.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Тип материнской платы:** E-ATX, ATX, micro-ATX
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 2 внешних
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 9 внутренних
- **Отсеки 2,5 дюйма:** 3 внутренних
- **Слоты расширения:** 10 шт.
- **Вентиляторы:** 3x 140-мм спереди, 120-мм + 140-мм сзади
- **Панель ввода/вывода:** 4x USB 3.0, eSATA, аудио
- **Материалы:** алюминий
- **Цвет:** черный
- **Дополнительно:** отверстия для шлангов СВО, контроллер вентиляторов
- **Максимальная высота кулера:** 180 мм
- **Максимальная длина видеокарт:** 340 мм
- **Размеры:** 54,4x76,8x30,2 см
- **Вес:** 12,8 кг
- **Цена:** 15 000 рублей

КОРПУС

Lian Li PC-X2000FN

Корпус-призер в этом году — **Lian Li PC-X2000FN**. «Скучный и унылый ящик?» — скажете вы. «Строгий и функциональный Full Tower!» — ответим мы. Да, дизайн у PC-X2000FN на любителя, но по части надежности и продуманности модель вне конкуренции.

Толстые алюминиевые стенки скрывают три независимых отсека: нижний — для БП и трех HDD, средний — для материнки, верхний — для оптических приводов и прочих накопителей. Такая компоновка удобна, хотя и увеличивает высоту, которая равна почти 80 см. PC-X2000FN дружит с платами E-ATX и другим крупногабаритным железом. В стандартную комплектацию входит сразу пять вентиляторов, подключенных к регулятору скорости вращения, а отверстия для шлангов делают образец совместимым с внешними СВО.

Напоследок напугаем вас ценой: за башню просят 15 000 рублей, так что Lian Li PC-X2000FN — выбор немногочисленных эстетов.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 24 дюйма
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** TN+Film
- **Подсветка:** светодиодная
- **Частота развертки:** 120 Гц
- **Время отклика:** 2 мс
- **Яркость:** 350 кд/м^2
- **Контрастность:** статическая — 1000:1, динамическая — 12 000 000:1
- **Углы обзора:** 170/160 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** DVI, 2x HDMI, D-sub (VGA), USB
- **Энергопотребление:** 45 Вт
- **Дополнительно:** поддержка 3D Vision 2, крепление VESA
- **Размеры:** 51,7x57,1x15 см
- **Вес:** 6,1 кг
- **Цена:** 11 500 рублей

МОНИТОР

BenQ XL2420T

В конце прошлого года NVIDIA обновила свою технологию 3D Vision до второй ревизии. Преимуществ она получила несколько: облегченные очки с увеличившимися линзами и поддержку динамического увеличения яркости. Лучшей моделью для нее, по нашему мнению, стала **BenQ XL2420T**. Да, габаритами и необычным дизайном похвастаться она не может: матрица в 24 дюйма заключена в строгий черный корпус. Зато инженеры придумали много необычных режимов.

Для начала, тут есть встроенные настройки отдельно для шутеров и стратегий. В первом случае экран прибавляет контрастности и позволяет не терять противников на темном фоне. Во втором варианте делает примерно то же самое, но еще и удаляет все «черные» зоны. Еще один плюс — возможность искусственно уменьшить диагональ матрицы, «сказав» видеокарте, что к ней подключен экран другого размера. А это — отличное подспорье для подготовки к киберсоревнованиям.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Cooler Master CM Storm Trigger

- **Тип клавиш:** механические
- **Переключатели:** Cherry MX Black/ Blue/Brown/Red
- **Количество клавиш:** 104 + 5 доп.
- **Время отклика:** 1 мс
- **Подключение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** подсветка клавиш, 64 КБ памяти
- **Размеры:** 47,5x16,2x2,5 см
- **Цена:** 4500 рублей

Corsair Vengeance K90

- **Тип клавиш:** механические
- **Переключатели:** Cherry MX Red
- **Количество клавиш:** 104 + 29 дополнительных + скролл
- **Время отклика:** 1 мс
- **Подключение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Дополнительно:** подсветка клавиш, USB-хаб, 36 КБ памяти
- **Размеры:** 50,2x16,3x2,4 см
- **Цена:** 4600 рублей

КЛАВИАТУРА

Cooler Master CM Storm Trigger

Corsair Vengeance K90

Механические клавиатуры снова в моде! **Corsair Vengeance K90** и **CM Storm Trigger** — прямое тому доказательство. Обе очень хороши, но каждая по-своему.

Продукт Corsair — выбор хардкорных MMO-игроков. Внешний вид брутален: кнопки буквально парят над подложкой из шлифованного алюминия, а края сделаны наро-чито рубленными. Слева расположен блок из 18 дополнительных клавиш, предназначенных для макросов. Верх занят мультимедийными кнопками и широким скроллом для регулировки громкости. Используемые переключатели — «мягкие» **Cherry MX Red**, а значит, печатать на них одно удовольствие. В наличии подсветка и сквозной USB-порт.

CM Storm Trigger — более спокойный вариант. У клавиатуры всего пять бонусных кнопок, зато типов используемых свитчеров сразу четыре: одни лучше подходят для игр, другие — для набора текстов. Дизайн в меру строгий, в меру агрессивный — такой геймеров не разочарует. Не забыли авторы и про подсветку, а также развитую систему макросов, которые можно повесить на любую клавишу.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная/ беспроводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** гибридный, 8200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 6 дополнительных, колесико-кнопка
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Питание:** батарея типа AA (перезаряжаемая)
- **Дополнительно:** док-станция
- **Размеры:** 12,2-13,7x7,1x4,2 см
- **Вес:** 135 г (с батареей)
- **Цена:** 5000 рублей

МЫШКА

Razer Ouroboros

«Мышью года» стала **Ouroboros** от **Razer**. Это крайне необычный манипулятор, способный угодить всем. Как? Ну, во-первых, он симметричный и подходит как левшам, так и правшам. Во-вторых, он может изменять геометрию корпуса, подстраиваясь под любой хват. В-третьих, у него два сенсора: оптический и лазерный с максимальным разрешением 8200 dpi. В-четвертых, работать он может как с хвостом, так и без — встроенного аккумулятора хватает на десяток часов непрерывного функционирования.

Отметим также, что мышь поддерживает частоту опроса в 1000 Гц, а фирменное ПО позволяет перепрограммировать любую кнопку, коих здесь набралось аж восемь штук. Минус у творения Razer всего один — цена. Все-таки 5000 рублей — это очень дорого, даже для такой совершенной модели.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный, 200-8200 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 15 дополнительных, наклонное колесико-кнопка
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Дополнительно:** настраиваемая подсветка, встроенная память, функция G-Shift
- **Размеры:** 11,8x7,5x4,1 см
- **Вес:** 133 г
- **Цена:** 3290 рублей

ММО-МЫШЬ

Logitech G600 MMO Gaming Mouse

Есть лишь одна категория игроков, которым Ouroboros может не понравиться, — фанаты ММО. У них свои представления о совершенстве, и в них вписывается наш альтернативный призер — **Logitech G600 MMO Gaming Mouse**. На боку этого грызуна располагается дюжина дополнительных клавиш, сделанных максимально непохожими друг на друга. В правой части есть площадка для безымянного пальца, выступающая в роли кнопки-дублера «Ctrl». В центре мыши — колесо с горизонтальным скроллингом и две дополнительные клавиши. Перемещения отслеживает лазерный сенсор на 8200 dpi, при этом частота опроса составляет 1000 Гц. В общем, кидаться заклинаниями с Logitech G600 MMO Gaming Mouse — одно удовольствие. Радует и внешний вид, предлагаемый в двух вариантах расцветки — черном и черно-белом.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный, красный
- **Тип гарнитуры:** 2.0
- **Частотный диапазон:** 20 — 20 000 Гц (наушники), 50 — 15 000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 120 дБ (наушники)
- **Дополнительно:** усилитель низких частот, пресеты, переходники для работы с Xbox 360/ PlayStation 3
- **Подключение:** USB 2.0; 3,5-мм джек
- **Вес:** 260 г
- **Цена:** 5000 рублей

ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

Turtle Beach Ear Force PX3

В этом году на наш рынок неожиданно нагрянула компания Turtle Beach, привезя с собой с десяток игровых гарнитур. Главным ее отличием от конкурентов стал особый подход к созданию своих моделей: сначала звук, а потом все остальное. В итоге — первое место в нашем топе.

Приз мы решили отдать PX3. Несмотря на некоторые огрехи в плане материалов, наушники вышли на зависть многим. На голове сидят отлично, нигде не давят, микрофон ворочается во все стороны и как вкопанный замирает в заданном положении. Работать PX3 может с любым источником (ПК, PlayStation 3, Xbox 360) и при этом не требует проводов, общаясь по Bluetooth с комплектным передатчиком. Для управления громкостью и переключения настроек есть кнопки на правом «ухе».

Про звук PX3 можно говорить долго и со вкусом. В музыке динамики реально отрабатывают весь заявленный диапазон частот, а в играх поражают уровнем позиционирования.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Технология печати:** струйная
- **Количество картриджей:** 4 шт.
- **Максимальная область печати:** 216x297 мм
- **Максимальное разрешение печати:** монохромная — 1200x600 dpi, цветная — 4800x1200 dpi
- **Максимальная скорость печати:** монохромная — 12 стр./мин, цветная — 8,5 стр./мин
- **Рекомендуемый объем печати:** до 1000 страниц в месяц
- **Тип сканера:** планшетный
- **Максимальная область сканирования:** 216x297 мм
- **Максимальное разрешение сканирования:** 1200x1200 dpi
- **Дисплей:** 3,5 дюйма, ЖК, цветной, сенсорный
- **Интерфейсы:** USB 2.0, Wi-Fi 802.11n
- **Энергопотребление:** до 18 Вт
- **Дополнительно:** автоматическая двухсторонняя печать, кардридер
- **Размеры:** 44x55,2x16 см
- **Вес:** 6,2 кг
- **Цена:** 6000 рублей

МФУ

HP Deskjet Ink Advantage 6525 e-All-in-One

Из всех МФУ, выпущенных в этом году, нам больше всех приглянулось **HP Deskjet Ink Advantage 6525 e-All-in-One**. Старший представитель новой линейки отличается экономичностью, высоким качеством печати и удобством использования.

Управление завязано на 3,5-дюймовый сенсорный дисплей с цветной ЖК-матрицей. Благодаря наличию Wi-Fi-адаптера устройство можно поставить хоть в ванной, а технология **HP ePrint** позволяет распечатывать изображения напрямую со смартфонов и планшетов. Альтернативный источник данных — карты памяти различных форматов.

Сторонникам экономии бумаги адресована автоматическая двухсторонняя печать. Цветные картриджи — раздельные, и это плюс. Словом, Deskjet Ink Advantage 6525 e-All-in-One — отличный комбайн для домашнего применения.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 13,3 дюйма (1920x1080), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Intel Core i5-3317U (1,7 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ DDR3
- **Графика:** Intel HD Graphics 4000 (интегрированная)
- **Накопитель:** 128 ГБ SSD
- **Оптический привод:** нет
- **Разъемы:** 2x USB 3.0, micro-HDMI, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Аккумулятор:** литиево-полимерный (2340 мАч)
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер
- **Операционная система:** Windows 8
- **Размеры:** 32,3x22,4x1,2 см
- **Вес:** 1,3 кг
- **Цена:** 50 000 рублей

РАБОЧИЙ НОУТБУК

Acer Aspire S7

Acer Aspire S7 — имиджевое решение, которое подкупает стилем, функциональностью и необычайной компактностью.

Крышка у лэптопа стеклянная, а прочие элементы корпуса — магниевые. Толщина устройства — всего 1,2 см, но это не помешало инженерам оснастить его сенсорным IPS-экраном с Full HD-разрешением (для взаимодействия с интерфейсом **Windows 8**), а также приличным набором разъемов — пара USB 3.0 и micro-HDMI присутствуют по умолчанию, D-sub (VGA) и LAN доступны через комплектные переходники. Начинка у Aspire S7 — стандарт ультрабуков: энергоэффективный Core i5/i7, 4 ГБ памяти и накопитель на 128 или 256 ГБ. Единственная спорная деталь — клавиатура, она радует превосходной зеленой подсветкой, но вот короткий ход кнопок и отсутствие блока «F1-F12» понравятся не всем. Впрочем, это тоже можно считать частью имиджа.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Dell Alienware M17x R4	MSI GT60
Дисплей: 17,3 дюйма (1920x1080), ЖК, 120 Гц	**Дисплей:** 15,6 дюйма (1920x1080), ЖК
Процессор: Intel Core-i7 3840QM (2,8 ГГц)	**Процессор:** Intel Core-i7 3630QM (2,4 ГГц)
Оперативная память: 32 ГБ DDR3-1600 МГц	**Оперативная память:** 8 ГБ DDR3-1600 МГц
Графика: NVIDIA GeForce GTX 680M (2 ГБ)	**Графика:** NVIDIA GeForce GTX 680M (4 ГБ)
Накопители: 2x 512 ГБ (SSD)	**Накопитель:** 750 ГБ (HDD)
Оптический привод: DVD-RW (щелевая загрузка)	**Оптический привод:** DVD-RW
Разъемы: 4x USB 3.0, eSATA/USB 2.0, LAN, Mini DisplayPort, D-sub (VGA), 2x HDMI (вход и выход), 4x 3,5-мм джек	**Разъемы:** 3x USB 3.0, USB 2.0, eSATA/USB 2.0, LAN, VGA, HDMI, 4x 3,5-мм джек
Беспроводная связь: Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0	**Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
Аккумулятор: литиево-ионный, 9 ячеек	**Аккумулятор:** литиево-ионный, 9 ячеек
Дополнительно: веб-камера 2,1 Мп, кардридер, подсветка клавиатуры и тачпада, очки 3D Vision	**Дополнительно:** веб-камера, кардридер, подсветка клавиатуры
Операционная система: Windows 7 Home Premium 64-bit	**Операционная система:** Windows 8
Размеры: 41x30,4x4,5 см	**Размеры:** 39,5x26,7x5,5 см
Вес: 4,26 кг	**Вес:** 3,5 кг
Цена: 170 000 рублей	**Цена:** 70 000 рублей

ИГРОВОЙ НОУТБУК

Dell Alienware M17x R4

MSI GT60

Прошлогодний чемпион — **Alienware M17x** — вновь на пьедестале. В четвертой ревизии легендарного лэптопа остался «инопланетный» дизайн и подсветка всего, что только можно, но техническая составляющая претерпела изменения. Вариантов начинки — множество. В этого 17-дюймового монстра разрешается установить четырехъядерный **Core i7-3840QM**, 32 ГБ оперативки, видеокарту **GeForce GTX 680M**, Full HD-экран с поддержкой **3D Vision** и пару SSD на 512 ГБ в режиме RAID 0. Стоимость у такой конфигурации будет запредельная (около 170 000 рублей), но Alienware M17x и позиционируется как решение для бескомпромиссных геймеров.

Если же рассматривать предложения с человеческой ценой, то почетное звание следует отдать **MSI GT60**. Внешность у него более консервативная, но изменяемая подсветка и многочисленные декоративные элементы выделяют лэптоп из серой массы. Ноутбук оснащен матовым 15,6-дюймовым Full HD-дисплеем, хорошей акустикой и лучшей в своем классе клавиатурой от **SteelSeries**. Топовая модификация за 70 000 рублей включает четырехъядерный **Core i7-3630QM**, 8 ГБ памяти, дискретную GeForce GTX 680M и HDD на 750 ГБ. Для всех современных игр — более чем достаточно.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

ASUS Transformer Pad Infinity	Apple iPad 4
Дисплей: 10,1 дюйма (1920x1200), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач	**Дисплей:** 9,7 дюйма (2048x1536), ЖК (IPS), сенсорный, мультитач
Операционная система: Android 4.0	**Операционная система:** iOS 6
Процессор: NVIDIA Tegra 3 (1,6 ГГц)	**Процессор:** Apple A6X (1,4 ГГц)
Оперативная память: 1 ГБ	**Оперативная память:** 1 ГБ
Встроенная память: 32/64 ГБ	**Встроенная память:** 16/32/64 ГБ
Поддержка карт памяти: micro-SD	**Поддержка карт памяти:** нет
Камеры: 2 Мп (передняя), 8 Мп (задняя, автофокус, вспышка)	**Камеры:** 1,2 Мп (передняя), 5 Мп (задняя, автофокус)
Разъемы: док-коннектор, micro-HDMI, 3,5-мм джек	**Разъемы:** док-коннектор (Lightning), 3,5-мм джек
Беспроводные модули: Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 3.0	**Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
Навигация: A-GPS, ГЛОНАСС	**Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
Аккумулятор: литиево-полимерный	**Аккумулятор:** литиево-полимерный
Время автономной работы: до 9,5 ч	**Время автономной работы:** до 10 ч
Дополнительно: док-станция с клавиатурой, тачпадом, аккумулятором, портом USB 2.0 и кардридером (опционально)	**Дополнительно:** 4G-модуль (опционально)
Размеры: 26,3x18,1x0,9 см	**Размеры:** 24,1x18,6x0,9 см
Вес: 598 г	**Вес:** 662 г
Цена: от 18 000 рублей	**Цена:** от 19 500 рублей

ПЛАНШЕТ

ASUS Transformer Pad Infinity

Apple iPad 4

За прошедший год вышло огромное число Android-планшетов, но **Transformer Pad Infinity** от **ASUS** — лучший из них. Таблетка предлагает тонкий и легкий металлический корпус, отличный Full HD-дисплей на IPS-матрице, четырехъядерный процессор Tegra 3, разогнанный до 1,6 ГГц, и хорошую камеру на 8 Мп со вспышкой. Плюс ASUS продает опциональную док-станцию с клавиатурой, тачпадом, кардридером, USB-портом и дополнительным аккумулятором, позволяющую превратить планшет в удобный и чрезвычайно автономный смартбук общей стоимостью в 25 000 рублей.

Ну и, конечно, мы не можем не наградить великий и ужасный 10-дюймовый **iPad**, которых за год появилось аж две версии. Весной — третье, а зимой — четвертое поколение. Приз получает последнее. Помимо шикарного Retina-дисплея с 2048x1536 точек, он обзавелся новым док-коннектором, очередным «очень быстрым» кристаллом и шестой **iOS**. В общем, iPad актуален, как и прежде.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.0
- **Дисплей:** 4,8 дюйма (720x1280), AMOLED, сенсорный, мультитач
- **Процессор:** Samsung Exynos 4412 (1,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 16/32/64 ГБ
- **Карты памяти:** microSD
- **Камеры:** 1,9 Мп (передняя), 8 Мп (задняя, автофокус, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA 850/900/1900/2100 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 2100 мАч
- **Время работы:** разговор — до 21 ч, ожидание — до 900 ч
- **Размеры:** 7,1x13,7x0,9 см
- **Вес:** 133 г
- **Цена:** от 20 000 рублей

СМАРТФОН

Samsung Galaxy S III

Samsung Galaxy S III выстрелил в мае и до конца года упорно не хотел сдавать позиции. Поначалу «галактика» подкупала выдающейся производительностью и шикарным дисплеем, затем к списку преимуществ добавилась и вменяемая цена.

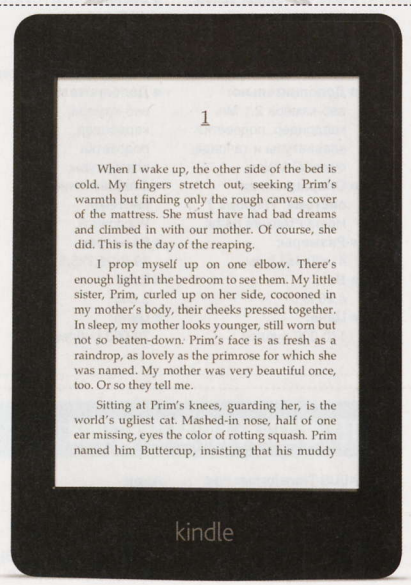
В аппаратную часть смартфона входит 4,8-дюймовый AMOLED-экран с HD-разрешением, четырехъядерный процессор **Exynos 4412** (1,4 ГГц) собственного производства, гигабайт оперативки, отличная камера на 8 Мп и выносливый аккумулятор емкостью 2100 мАч. В наличии поддержка NFC и карт памяти. Внимание заслуживают и «софтовые» вкусности вроде голосового помощника **S Voice** (аналог **Siri**) и функции отслеживания глаз. Как следствие, аппарат приглянулся как гикам, так и казуалам, а мы без колебаний объявляем его победителем.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 6 дюймов (1024x768), E Ink, сенсорный, монохромный (16 градаций серого)
- **Встроенная память:** 2 ГБ
- **Текстовые форматы:** AZW3, AZW, TXT, PDF, MOBI, PRC, HTML, DOC, DOCX
- **Графические форматы:** JPG, GIF, PNG, BMP
- **Разъемы:** micro-USB
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n
- **Дополнительно:** подсветка экрана
- **Размеры:** 16,9x11,7x0,9 см
- **Вес:** 213 г
- **Цена:** 7000 рублей

ЭЛЕКТРОННАЯ КНИГА

Amazon Kindle Paperwhite



Лучшая электронная книга 2012 года — **Amazon Kindle Paperwhite**. На первый взгляд — это скучный, предельно простой 6-дюймовый ридер. Пластиковый корпус отличается строгим дизайном, а приятных дополнений вроде аудиоразъема или слота под карты памяти нет и в помине. Но стоит включить читалку — и об этом тут же забываешь.

Всему виной великолепный дисплей. Здесь и высокое разрешение 1024x768, и быстрая смена изображения, и сенсорная подложка с мультитачем. Но главное — это все-таки специальное покрытие экрана, равномерно распространяющее свечение четырех встроенных светодиодов. Дополнительный слой повышает контрастность и позволяет использовать читалку в темноте, при этом подсветка оказывает мизерное влияние на расход батареи. Также к плюсам можно добавить поддержку Wi-Fi.

Удивительно, но у себя на родине книга оценивается всего в 3700 рублей, что делает ее абсолютным хитом. В России ридер обходится в два раза дороже, поскольку официально не поставляется, — впрочем, его популярности это не мешает.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Байонет:** Nikon F
- **Формат:** Nikon FX (35 мм)
- **Сенсор:** 24,3 Мп, CMOS, 35,9x24 мм
- **Размер изображения:** 6016x4016
- **Количество точек автофокусировки:** 39 шт.
- **Скорость серийной съемки:** до 5,5 кадров/с
- **Режим видео:** 1080 (30p/25p/24p), 720 (60p/50p/30p/25p)
- **Формат файлов:** NEF (12/14 бит, RAW), JPEG, MOV
- **Чувствительность ISO:** 100 — 6400, расширяемая до 50 — 25 600
- **Выдержка:** 1/4000 — 30 с
- **Экран:** 3,2 дюйма, 921 000 пикселей
- **Вспышка:** встроенная
- **Разъемы:** USB, mini-HDMI, 2x SD
- **Карты памяти:** SD, SDHC, SDXC
- **Габариты:** 14,1x11,3x8,2 см
- **Вес:** 760 г
- **Цена на ноябрь 2012 года:** 63 000/78 000 рублей (без объектива/с объективом AF-S NIKKOR 24-85mm f/3.5-4.5G ED VR)

ФОТОАППАРАТ

Nikon D600

Позволить себе камеру с 35-мм сенсором могли только особо обеспеченные любители фотографии. В 2012 году все изменилось: лидеры рынка предложили доступные 35-мм варианты. На их фоне яркой звездой выделяется **Nikon D600** — серьезный инструмент по пусть и высокой, но уже вменяемой цене.

Отличительной особенностью D600 стал полноформатный сенсор на 24,3 Мп, выдающий кадры в разрешении до 6016x4016 пикселей. Конечно, это меньше, чем у D800 с его 36,3 Мп, но и ценник там другой.

Наш новичок отличается умеренными размерами и весом, взрослым набором кнопок и переключателей, а также большим и четким ЖК-экраном. Видеосоставляющая представлена в полной мере: можно записывать ролики как в 1080p, так и 720p с различной частотой кадров. Автофокус, разумеется, включен и работает по 39 точкам. Благодаря FX-сенсору и процессору Expeed 3 можно щелкать со скоростью до 5,5 кадров в секунду, получать качественные изображения с уровнем шума до ISO 6400, а если попали в особо темные условия — показатель можно увеличить до невероятных ISO 25 600.

Камера принимает до двух карт типа SD и совместима со стандартом SDXC. Емкость последних достигает отметки 256 ГБ. D600 оснащен интеллектуальной системой распознавания сюжетов, поддержкой HDR и режимом «тихой» съемки.

Если у вас уже есть парк FX-объективов, имеет смысл взять только «тушку». Для тех, кто только собирается вкусить прелести Full Format, Nikon представляет комплект с объективом AF-S NIKKOR 24-85mm f/3.5-4.5G ED VR. Он компактен, диапазон фокусных расстояний оптимален, стабилизатор, как и ультразвуковой мотор для молниеносной фокусировки, на месте.

ЧИСТЫЙ СПОРТ

Тестирование игровой мышки Tt eSPORTS Level 10M

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик, алюминий
- **Цвет:** черный, белый, хаки, красный
- **Сенсор:** лазерный 8200 dpi
- **Частота опроса:** 1 ГГц
- **Кнопки:** 2 основные, 4 дополнительные, четырехпозиционный D-pad
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Дополнительно:** изменение угла наклона и высоты корпуса, поддержка макросов, внутренняя память на 128 КБ, изменяемая подсветка, функция блокировки боковых кнопок
- **Размеры:** 14,7x6,8x3,9 см
- **Вес:** 185 г
- **Цена на декабрь 2012 года:** 3000 рублей

Когда два года назад **Thermaltake** на пару с дизайн-студией **BMW** выпустила корпус Level 10, мы и подумать не могли, что это породит целую волну необычных устройств. Однако в этом году под новым брендом появились еще два корпуса (Level 10GT и GTS), а теперь и мышка **Level 10M**. То, что творение получилось оригинальным, даже спорить не будем, достаточно взглянуть на фотографии, но насколько оно удобно — покажут лишь тесты.

Внешние данные

Поставляется грызун в красивой упаковке с двустворчатой дверцей. Комплектация богатая: диск с драйверами, небольшая отвертка и чехол для перевозки. Сама железка смотрится на пять с плюсом. Корпус как бы разделен на две части. Снизу — толстая алюминиевая платформа, сверху — привычная площадка под пятерню, тоже из металла, но уже с пластиковым покрытием. Между половинками оставлен внушительный просвет, а на спинке расположилась дюжина вентиляционных отверстий, не позволяющих ладони потеть.

Кнопок у Level 10M семь штук: пара основных кликов необычной прямоугольной формы, по две клавиши с каждого бока и один четырехпозиционный джойстик под большой палец. Последний по умолчанию переключает профили и меняет разрешение сенсора, отображаемое лампочками на правом клике.

Главная особенность корпуса — возможность изменять свою геометрию. Сверху и на правом боку разместились шестигранные болтики. Подкручивая их, можно приподнять спинку на 5 мм или наклонить ее на пять градусов в одну из сторон. Конечно, подогнать грызуна под руку любых размеров не получится, но подыскать комфортное положение — всегда пожалуйста.

Софт

С компьютером Level 10M связывается по USB. Кабель приличный: в оплетке, хорошо гнется, а наконечник прикрыт колпачком, намертво связанным с проводом. Драйверов для начала работы не требуется: мышь запустится и без них, но если нужны точные настройки, то без ПО не обойтись. По функционалу софт соответствует современным стандартам. Можно настроить подсветку, чувствительность, переназначить или вовсе отключить все бонусные клавиши, а также подготовить собственные макросы с прописанными задержками. Придраться можно только к оформлению — как-то уж очень все неочевидно.

В деле

Честно говоря, привыкнуть к Level 10M нам удалось не сразу. Дело в том, что мышь очень большая (12 см в длину) и тяжелая (185 граммов). При этом держать ее реально только пальцевым хватом: уложить ладонь не получается, невольно задеваешь боковые кнопки. Плюс к этому сенсор, который можно раскочегарить до 8200 dpi, работает непривычно плавно, без рывков или подергиваний. Некоторым из наших тестеров не понравился и мини-джойстик — срабатывает даже от слабого прикосновения.

Впрочем, ругать Level 10M мы все-таки не будем; если принять ее правила игры и правильно расположить руку, грызун ответит взаимностью. За счет приличного веса и плавности движений легче выцеливать и удерживать противников на мушке: ствол практически не дрожит и аккуратно следует за оппонентом. Хороша Level 10M и в офисных задачах, особенно если потратить время и написать макросы.

●●●

Tt eSPORTS Level 10M — это, пожалуй, самая неоднозначная мышка за последнее время. В угоду дизайну грызун лишился привычной многим эргономики, обзавелся клавишами в необычных местах и причудливым мини-джойстиком со слишком легким ходом. К счастью, все это дело привычки. Если потратить недельку на освоение, то Level 10M окажется ничуть не хуже конкурентов, а по части внешнего вида даст фору любому. Обойдется оригинал в 3000 рублей. Отметим, что на выбор есть четыре цвета: красный, белый, хаки и черный. Первые два идут с софттач-покрытием, остальные — гладкий пластик. ● *Алексей Румянцев*

ПЛЮСЫ

+ необычный дизайн
+ качественные материалы
+ пассивная вентиляция ладони
+ поддержка макросов

МИНУСЫ

- непривычная эргономика
- нелогичный софт
- слишком мягкий джойстик

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Новогодние праздники никогда не баловали снижением цен, и этот год не стал исключением. К сожалению, за ушедший месяц на рынке железа ничего нового не появилось, так что и наши таблицы остались примерно теми же. Разве что за счет мелкой экономии на корпусах и кулерах практически во все конфигурации нам удалось установить разогнанные версии видеокарт.

Основные изменения этого месяца

- Во всех конфигурациях сменим процессорные кулеры на более тихие и производительные.
- Оснастим все «Дешево и сердито» видеокартами **Gigabyte GV-R785OC-2GD**. Основаны они на тех же чипах, что и Gigabyte GV-R785OC-1GD, но работают на повышенных частотах и оснащены удвоенным объемом GDDR5-памяти.
- Ради экономии средств откажемся от жестких дисков Seagate Barracuda ST1000DM003 в пользу более дешевых **ST31000524AS** с меньшим объемом кэш-памяти.
- «Смерть тормозам» и «Займи, но купи» переведем на разогнанные версии GTX 660 Ti и GTX 670 от **Palit**.
- В «Дешево и сердито» и «Смерть тормозам» на базе процессоров Intel поставим материнскую плату **ASRock ZH77 Pro3**: стоит недорого, но поддерживает до 32 ГБ оперативной памяти и в случае необходимости может принять на борт вторую видеокарту.
- Переведем «Займи, но купи» на AMD с FX-6300 на новый кристалл **FX-8320** — восемь ядер и дополнительные 2 МБ L2-кэша не помешают.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-3970X Extreme Edition (Sandy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,5 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	33 250
Кулер: Noctua NH-D14 SE2011 (алюминий+медь, 14 см, 900-1200 об/мин, 13,2-19,6 дБ)	3190
Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme (eATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400 до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 6x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	13 520
Память: 8x 8 ГБ DDR3-2133 МГц Corsair Dominator Platinum (CMD64GX3M8A2133C9)	28 520
Видеокарты: 2x ZOTAC ZT-60701-10P (NVIDIA GeForce GTX 690, 915-1019/6008 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 3x DVI, Mini DisplayPort)	62 300
SSD: 480 ГБ OCZ Revodrive3 X2 RVD3X2-FHPX4-480G (PCIe 4x, запись — 1250 МБ/с, чтение — 1500 МБ/с)	26 250
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Western Digital RE WD4000FYYZ (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) в режиме RAID1	26 740
Дисковод: ASUS BW-12B1LT/BLK/G/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	3680
Корпус: Lian Li PC-V2120 Black (Full Tower, ATX, 3x 140 мм, 2x 120 мм, 4x USB 3.0, eSATA, аудио)	16 250
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0171 (ATX, 1500 Вт, 140 мм, 20+4-pin, 4x 8-pin, 4x 6-pin, 4+4-pin)	9000
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (провод., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: ASUS ROG Xonar Phoebus (24 бит, 192 кГц, 118 дБ)	6290
Колонки: Edifier S550 (5.1, 5x 32 Вт + 120 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц)	16 810
Мониторы: 3x ASUS VG278H (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, колонки 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	72 300
Со всеми наворотами:	**327 350**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5640
Кулер: Scythe Mugen 3 PCGH (алюминий + медь, 120 мм, 800 об/мин, 10,7 дБ)	1780
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA- UD3 rev 1.2 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио)	3920
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9R)	1650
Видеокарта: Palit JetStream NE5X670H1042-104XJ (NVIDIA GeForce GTX 670, 1006-1084/6108 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 510
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3180
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Aerocool Mechatron Black (ATX, 200 мм, 120 мм, 2x USB 3.0, аудио, подсветка)	3100
Блок питания: Aerocool VP-750 (750 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2310
Системный блок:	**34 880**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G19 (проводная, 104 основных + 27 дополнительных клавиш, подсветка, USB-хаб, ЖК-дисплей)	4600
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VK278Q (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, веб-камера, PiP, стереоколонки 2x 3 Вт)	13 300
Системный блок и периферия:	**61 070**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1440
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC2O-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7340
SSD: 128 ГБ Transcend TS128GSSD720 (SATA Rev. 3, запись — 540 МБ/с, чтение — 560 МБ/с)	3910
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**76 210**

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	7350
Кулер: Scythe Mugen 3 PCGH (алюминий + медь, 120 мм, 800 об/мин, 10,7 дБ)	1780
Системная плата: ASRock Z77 Extreme4 (ATX, Socket LGA1155, Intel Z77, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2400/2800 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 2, 4x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	4580
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9R)	1650
Видеокарта: Palit JetStream NE5X670H1042-104XJ (NVIDIA GeForce GTX 670, 1006-1084/6108 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	12 510
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2410
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Aerocool Xpredator X1 Devil Red Edition (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	2020
Блок питания: Aerocool VP-750 (750 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2310
Системный блок:	**35 400**
Мышь: Logitech G9x (5700 dpi, лазерная, проводная)	1950
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, подсветка, 114 основных + 10 дополнительных клавиш)	4600
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6860
Монитор: Samsung S27A750D (TN, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, HDMI, DisplayPort, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте)	15 450
Системный блок и периферия:	**64 260**
Замена ЦП: Intel Core i7-3770K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3410
Замена видеокарты: ASUS GTX680-DC2O-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 680, 1019-1084/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7340
SSD: 128 ГБ Transcend TS128GSSD720 (SATA Rev. 3, запись — 540 МБ/с, чтение — 560 МБ/с)	3910
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**81 370**

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ЦП: AMD FX-4130 (Zambezi, Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	3430
Кулер: Deepcool Gammax 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 17,8-34,6 дБ)	470
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, аудио)	2160
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1380
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (AMD Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	6680
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 МБ)	2210
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Gigabyte GZ-X6B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1400
Блок питания: OCZ CoreXStream CXS500W (550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6+2-pin, 6-pin, 2x 4-pin, 4x SATA, FDD)	1510
Системный блок:	**20 030**
Мышь: A4Tech XL-750MK (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Jetbalance Jb-345 (2.0, 2x 18 Вт, 20-20 000 Гц)	1600
Монитор: ASUS VS247H (LED, TN+Film, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники)	7250
Системный блок и периферия:	**30 150**
Замена ЦП: AMD FX-6200 (Zambezi, Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	600
Замена видеокарты: MSI N660Ti PE 2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 1019-1097/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3270
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	270
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**36 740**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Core i3-3220 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3980
Кулер: Cooler Master X Dream i117 (алюминий + медь, 95 мм, 1800 об/мин, 19 дБ)	490
Системная плата: ASRock ZH77 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2550
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1380
Видеокарта: Gigabyte GV-R785OC-2GD (AMD Radeon HD 7850, 975/4800 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 2x Mini DisplayPort)	6680
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1800
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Gigabyte GZ-X6B (ATX, 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1400
Блок питания: OCZ CoreXStream CXS500W (550 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6+2-pin, 6-pin, 2x 4-pin, 4x SATA, FDD)	1510
Системный блок:	**20 580**
Мышь: A4Tech XL-750H (600-3600 dpi, лазерная, проводная)	640
Клавиатура: A4-Tech A4-X7-G800V (проводная, 104 основных + 22 доп. клавиши)	630
Колонки: Jetbalance Jb-444 (2.1, 2x 9 Вт + 12 Вт, 70 дБ, 50-20 000 Гц)	1820
Монитор: ViewSonic V3D231 (LED, TN+Film, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте)	9100
Системный блок и периферия:	**32 770**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3370
Замена видеокарты: MSI N660Ti PE 2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 1019-1097/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3270
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1866C9B)	270
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**42 130**

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ЦП: AMD FX-6200 (Zambezi, Socket AM3+, 3,8 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	4030
Кулер: Deepcool Iceedge 400 XT (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 17,8 - 28,1 дБ)	920
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, аудио)	2160
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1380
Видеокарта: MSI N660Ti PE 2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 1019-1097/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9550
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 МБ)	2210
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Gigabyte GZ-G1 Plus (ATX, 3x 120 мм, 1x 80 см, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	2020
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2100
Системный блок:	**25 560**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G110 (провод., 104 осн. + 25 доп. клав., подсв., USB-хаб)	2550
Колонки: Edifier R2000T (2.0, 2x 30 Вт, 38-20 000 Гц, 95 дБ)	4160
Монитор: BenQ GL2750HM (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x 2 Вт)	9650
Системный блок и периферия:	**43 470**
Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1610
Замена видеокарты: Palit JetStream NE5X670H1042-104XJ (NVIDIA GeForce GTX 670, 1006-1084/6108 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2560
SSD: 120 ГБ KINGMAX SMP35 (SATA Rev. 3, запись — 520 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3170
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**53 260**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i3-3220 (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,3 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3980
Кулер: Deepcool Iceedge 400 XT (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 17,8 - 28,1 дБ)	920
Системная плата: ASRock ZH77 Pro3 (ATX, Socket LGA1155, Intel H77, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 2x SATA Rev. 3, 4x SATA 2, PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), HDMI, аудио)	2550
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance (CMZ8GX3M2A1600C9)	1380
Видеокарта: MSI N660Ti PE 2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 660 Ti, 1019-1097/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9950
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST31000524AS (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 32 МБ)	2210
Дисковод: ASUS DRW-24B5ST (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	790
Корпус: Корпус: Aerocool Value X-Warrior (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 2.0, аудио)	1920
Блок питания: Aerocool Strike-X 600 (600 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 2x 6+2-pin)	2100
Системный блок:	**25 800**
Мышь: Oklick HUNTER (3600 dpi, лазерная, проводная)	1550
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G110 (провод., 104 осн. + 25 доп. клав., подсв., USB-хаб)	2850
Колонки: Microlab FC 730 (5.1, 84 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ, пульт ДУ)	5220
Монитор: Samsung S23A700D (LED, TN, 23 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², DVI, HDMI, 3D Stereo, аудио)	10 650
Системный блок и периферия:	**46 070**
Замена ЦП: Intel Core i5-3570K (Ivy Bridge, Socket LGA1155, 3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	3370
Замена видеокарты: Palit JetStream NE5X670H1042-104XJ (NVIDIA GeForce GTX 670, 1006-1084/6108 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2560
SSD: 120 ГБ KINGMAX SMP35 (SATA Rev. 3, запись — 520 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	3170
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2450
Со всеми наворотами:	**57 620**

ТОЛЬКО ДЛЯ ИГР

Тестирование игровой гарнитуры ASUS RoG Vulcan Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал:** пластик
- **Цвет:** черный, красный
- **Тип гарнитуры:** 2.0
- **Частотный диапазон:** 20 — 20 000 Гц (наушники)
- **Чувствительность:** -42 дБ (микрофон)
- **Сопротивление:** 32 Ом (наушники)
- **Дополнительно:** активное шумоподавление, аудиокарта, жесткий чехол, переходник на «самолетный» разъем
- **Подключение:** USB 2.0; 2x 3,5-мм джек
- **Вес:** 326 г
- **Цена:** 4500 рублей

Чего только не придумывают производители игровых гарнитур: делают их беспроводными, добавляют функции изменения голоса, усиления чата, ставят по пять динамиков на каждое ухо. В общем, из кожи вон лезут, чтобы их заметили. В ASUS, создавая RoG Vulcan Pro, пошли другим путем — не стали изобретать велосипед и просто основательно поработали над деталями. Получилось как минимум интересно.

Хорошо сидим

Смотрятся наушники приятно. Черно-серый пластик, насыщенно-красные чашечки и алюминиевые вставки с логотипом RoG по бокам. Выглядит конструкция надежно. Под пластмассой скрывается металлический каркас с нормальными винтовыми соединениями.

Сядут Vulcan Pro практически на любую голову. Запас хода у дуг большой, около трех сантиметров, да и чашечки крутятся во все стороны примерно на 10-15 градусов. Сама посадка — удобная. Вес равномерно распределяется между макушкой и ушами.

Кабель у гарнитуры съемный — 3,5-мм джек вставляется в левый динамик. Тут же и отверстие для микрофона. Закреплен он на мягкой прорезиненной дужке. Гнется последняя хорошо, но вот длины, чтобы расположить приемник прямо перед губами, не хватает — болтается в районе щеки. Впрочем, разговору это не мешает, чувствительности достаточно.

Детали

Провод у гарнитуры хороший — мягкий и убран в тканевую оплетку. Длины не пожалели: 2,5 метра. Кому покажется много, есть специальная резиновая клипса, на которую можно намотать излишки. Оканчивается кабель парой 3,5-мм джеков. Забавно, что, если вам нужны только наушники, второй разъем прячется в специальный кармашек, расположенный тут же, на проводе. Поставляется с Vulcan Pro и переходник для самолетных портов, полезная штука, если часто летаете. Но самое интересное — жесткий чехол, надежно защищающий устройство от повреждений при перевозке.

К компьютеру Vulcan Pro подключается двумя способами: либо парой 3,5-мм джеков, либо через комплектную USB-аудиокарту. Представляет она собой небольшую пластиковую коробочку, умеющую усиливать сигнал, включать режим виртуального «5.1», а также FPS, выделяющий в шутерах звуки шагов и перезарядки.

Его величество звук

Играет Vulcan Pro своеобразно. Наушники явно затачивали под игры, поэтому большой упор сделали на басы. В итоге с музыкой динамики практически не справляются, чувствуется сильная зажатость на средних и высоких частотах. Зато с остальным — полный порядок.

В фильмах гарнитура отрабатывает не только голоса актеров, но и спецэффекты. При этом в единую кашу они не смешиваются, все предельно четко. То же и с играми. The Walking Dead воспринимается как хорошо поставленное кино, отлично озвученное, с красивой звуковой дорожкой и грамотно оформленными экшен-сценами. В Battlefield 3 не покидает ощущение, что ты натурально находишься в центре военных действий: тяжелые автоматные очереди, хлопки пистолетов, взрывы. Все звучит очень правдиво.

Не подкачали Vulcan Pro и с позиционированием. Положение источников звука определяется на раз, особенно если стоит хорошая звуковая карта вроде ASUS Xonar или Creative X-Fi с мощным «виртуализатором». Если ее нет, то «раздвинуть» стереокартину может и комплектная аудиокарта; конечно, не так здорово, как ее дискретные сестры, но эффект чувствуется. Отметим и режим FPS. Не сказать что он сильно помогает ориентироваться в пространстве, но вот разгрузить сцену и убрать давящие басы ему по силам.

Ну и последнее о Vulcan Pro — функция активного шумоподавления. Гарнитура может самостоятельно записывать окружающие звуки и подавать их в противофазе на динамики. Звукоизоляцию эта технология увеличивает на порядок: шуршания компьютера вообще не слышно. Единственное — для работы шумодава нужна AAA-батарейка, которая вставляется в отсек на правом «ухе».

●●●

Если рассматривать ASUS Vulcan Pro в качестве «еще одной» гарнитуры, то ничего особенного в ней нет. Конструкция обычная, динамики заточены под игры и плохо справляются с музыкой. Но берет модель другим — вниманием к мелочам. В ASUS проработали так много деталей, что диву даешься. Жесткий чехол, кармашки для джеков, «самолетный» переходник, защелка для излишек кабеля, пульт ДУ, система шумоподавления, звуковая карта с необычными режимами работы. Все это здорово выделяет Vulcan Pro на фоне конкурентов. При этом, что удивительно, цена за такой комплект вполне разумная — около 4500 рублей. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ отличный звук в играх
+ богатая комплектация
+ внимание к деталям
+ эмуляция звука вокруг
+ не напрягает во время долгой игры

— МИНУСЫ —

– плохо справляется с музыкой

МЕТРО

Катастрофа в московской подземке

Премьера: 21 февраля

- **Жанр:** фильм-катастрофа
- **Режиссер:** Антон Мегердичев
- **Сценаристы:** Денис Курышев, Виктория Евсеева (по роману Дмитрия Сафонова «Метро»)
- **В главных ролях:** Сергей Пускепалис, Анатолий Белый, Светлана Ходченкова, Анфиса Вистингаузен, Катерина Шпица, Алексей Бардуков, Станислав Дужников, Елена Панова, Иван Макаревич

21 февраля на экраны выйдет «**Метро**» Антона Мегердичева (режиссер документальных фильмов «**Убить Кеннеди**», «**По следам всадника по имени смерть**», сериала «**Российская империя**», боевика «**Бой с тенью 2**» и фэнтези-триллера «**Темный мир**»).

Краткий синопсис: московские строители, в стремлении построить побольше и повыше, довели дело до трещины в тоннеле между двумя станциями метро. Подземку заливает Москва-рекой. Врач городской больницы, оказавшийся в роковой момент под землей, пытается спасти себя, свою маленькую дочь и остальных пассажиров, включая оказавшегося в том же поезде любовника своей жены. Между тем, вагоны сносит с рельс, тоннели заливает тоннами воды, люди гибнут, метро и всему городу над ним грозит разрушение.

Картина жуткая и масштабная. «Масштаб» здесь — ключевое слово. «Метро» — первый российский фильм-катастрофа за последние 25 лет (со времен «**Прорыва**»), и создатели картины решили развернуться — за все упущенное время. Бюджет фильма $10 млн. Поскольку выливать тысячи тонн воды (это не преувеличение) и ломать вагоны в настоящем метро все-таки нельзя, для фильма построили тоннель высотой и шириной в натуральную величину и длиной в 120 метров. А также макеты тоннеля и вагонов поезда масштабом 1:3. В специальном съемочном бассейне был возведен подземный бункер.

Но одними макетами не обошлись: были приобретены четыре настоящих вагона метро, которые, предварительно деформировав, поместили внутрь выстроенного тоннеля. Кроме того, съемки проходили и в действующем метро — самарском, на строящейся станции, и с участием выделенного самарским метро поезда.

Снимали и в хромакейном павильоне, в частности, одну из самых сложных сцен фильма — падение пассажиров от резкого торможения состава. В ней 20 каскадеров в специальном оборудовании буквально летали по вагону. Сцену сняли несколько раз, а получившиеся слои обработали с помощью компьютерной графики.

Всего планов с компьютерной графикой в фильме более восьмисот. Так, заливающую метро воду не только снимали «вживую», но и дорисовывали: в одном пятисекундном плане более двадцати миллионов нарисованных частиц. Но мастера по графике обещают: она не будет бросаться в глаза, а послужит только инструментом для придания большей реалистичности технокатастрофе.

Впрочем, не катастрофой единой. Сценарий построен на классическом приеме, популяризированном еще Львом Николаевичем: человеческие судьбы и любовные перипетии на фоне глобального катаклизма. Пусть не мирового масштаба, а городского, так ведь и нынче не 1812 год. Создатели картины гордятся тем, что адаптировали книгу для сценария так, чтобы как можно точнее и узнаваемее передать реалии современной столицы. «Я в последнее время мало вижу, даже совсем не вижу фильмов в таком городе, как Москва, в современной ситуации. И мне эта идея очень понравилась. Сценарий год дорабатывали, делали аутентичным именно состоянию Москвы», — рассказывает режиссер Антон Мегердичев.

В школе из классического романа мальчики читали преимущественно части про войну, а девочки — про мир. «Метро» делали, в основном, мальчики, и это заметно. Любовная линия есть, куда же без нее, причем, вопреки канонам жанра, очень «взрослая»: не о спасении юношей возлюбленной, а о любовном треугольнике с участием женатой пары. Но об этой части сюжета создатели картины в интервью и пресс-релизах говорят немного и вскользь. Фильм на самом деле не об этом. Это не лирика, а эпос современного покроя.

На дворе, повторимся, не 1812 год. В метро ездят те самые люди, которые придут в кинозалы — офисные работники, врачи, учителя, менеджеры... Между тем, хорошей истории про катастрофу обязательно нужен герой. Не в литературном смысле — главный персонаж-то, какой бы он ни был, найдется по умолчанию, а в изначальном, эпическом. Ахиллес, Геракл, а лучше — Сталлоне или даже Чак Норрис. Но верна и обратная связь, считает генеральный продюсер картины Игорь Толстунов. Это катастрофа если не создает героя, то выявляет его. «Именно в таких сложнейших условиях обнажается истинная сущность героя, проявляются глубинные свойства человеческой натуры. Именно поэтому в свое время был так популярен фильм-катастрофа «Экипаж». Картина имела успех благодаря присутствию настоящего героя. Для нас это очень важно, такого героя мы стремимся представить в фильме «Метро», — говорит продюсер.

Так что — кому хочется сурового экшена не с супергероем на бэтмобиле, а в до боли узнаваемых условиях и с исключительно реальными возможностями — добро пожаловать на «Метро». А оттуда обратно в метро настоящее. Если не страшно.

ТЕСТ №02

ФЕВРАЛЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ Godus, новая игра Питера Молинье, является творческим переосмыслением…
А. Populous
Б. SimCity
В. Трудно быть богом
Г. Black & White
Д. Patapon

❷ В The Drowning люди превратились в монстров из-за…
А. странной жидкости, отравившей океаны
Б. монстров, сбежавших из секретных лабораторий
В. упавшего на Землю метеорита
Г. повышенной радиации
Д. ложного лекарства от рака

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ Первая игра про Слая Купера вышла на PS one.
А. Да, все так.
Б. Неправда!

❹ Far Cry 3 начинается с цитаты из «Алисы в Зазеркалье».
А. Именно так.
Б. Да нет же, вы определенно что-то путаете.

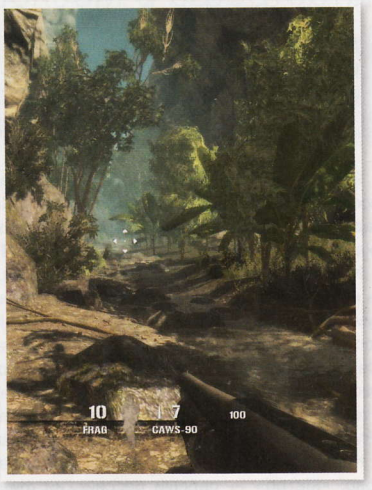
КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ The people never have the power, only the illusion of it. And here is the real secret: they don't want it. The responsibility is too great to bear. (Люди не имеют власти, лишь ее иллюзию. И вот он, настоящий секрет: они не хотят ее. Ответственность слишком велика, чтобы вынести ее.)
А. The Witcher 2
Б. Dishonored
В. Assassin's Creed 3
Г. Hitman: Absolution
Д. Far Cry 3

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?



А. Far Cry
Б. Far Cry 3
В. Sniper: Ghost Warrior
Г. Crysis
Д. Dead Island

❼ В каком году родился Винсент Перес, дедушка Чейз из Uncharted: Golden Abyss?
А. 1920
Б. 1927
В. 1936
Г. 1940
Д. 1947

НАШ ПРИЗ

Стильный Android-смартфон
RMP-500 от Ritmix
с процессором ARM Cortex-A9, 1 ГГц внутри
Устройство оснащено большим сенсорным пятидюймовым дисплеем с разрешением 800x480
Аппарат поддерживает работу двух SIM-карт
www.ritmixrussia.ru

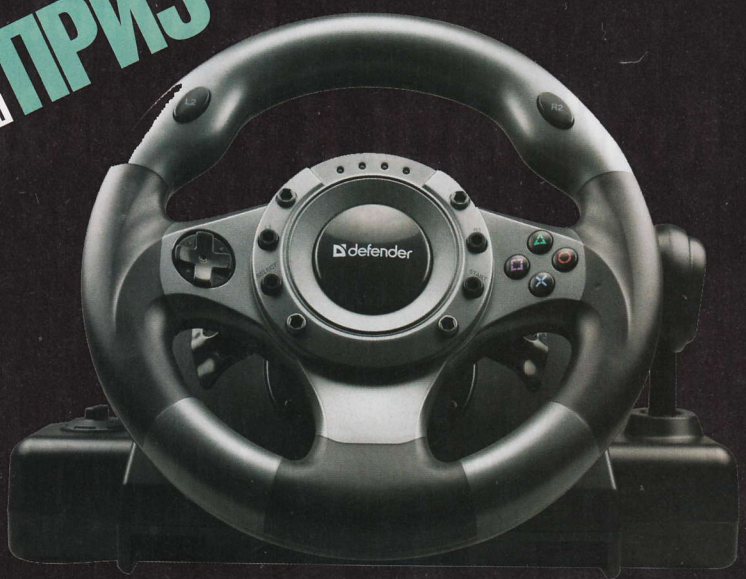
СКАНВОРД №02

ФЕВРАЛЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

1		①								Туземец	Из-за нее дрожат джойстики
2		Mortal Kombat	Последний из рода Серых Псов →				④			↓	↓
3		→	②					....-Ван Кеноби →			
4	Место обитания троллей	Бишоп из «Чужого» →							Река во Франции →		
5	→				Фамилия Чезаре из Assassin's Creed	Играл на барабанах в The Beatles: Rock Band →			⑤		
6	Противо-положность добра	Режиссер «Без Лица» →		Главный мафиози в Godfather	↓						
7	↓	Охотник на чудовищ →	⑦	↓					Автор «Ворона»		⑧
8	③	На них вел охоту Фокс Малдер →			Жертва Везувия →				↓		
		Серия стратегий от Ubisoft →	⑥			Восста-навливается сама по себе →					

НАШ ПРИЗ



Универсальный игровой руль

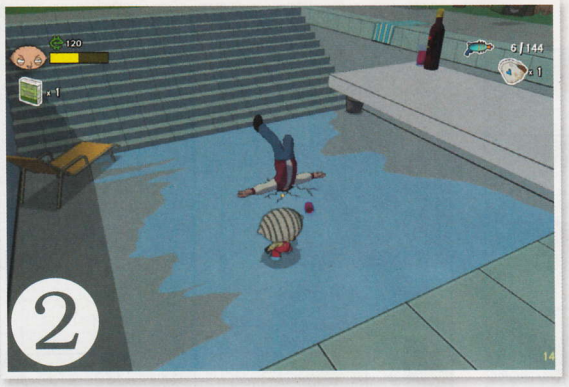
Defender Forsage Drift PRO

с полным набором клавиш управления двумя подрулевыми переключателями и режимом вибрации

www.defender.ru

ФОТОПАМЯТЬ №02 ФЕВРАЛЬ

Вам нужно расставить картинки из игры **Family Guy: Back to the Multiverse** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.



НАШ ПРИЗ

Logitech Washable Keyboard K310 USB

моющаяся мультимедийная проводная клавиатура

которая подключается через USB-интерфейс

Устройство имеет классическую раскладку

и оснащено 104 клавишами

www.sotmarket.ru

THE LAST OF US

Февраль 2013 February

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
4	28	29	30	31	1	2	3
5	4	5	6	7	8	9	10
6	11	12	13	14	15	16	17
7	18	19	20	21	22	23	24
8	25	26	27	28	1	2	3

Издатель Sony Computer Entertainment **Разработчик** Naughty Dog Software

Февраль 2013 February

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
4	28	29	30	31	1	2	3
5	4	5	6	7	8	9	10
6	11	12	13	14	15	16	17
7	18	19	20	21	22	23	24
8	25	26	27	28	1	2	3

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №12/2012

ТЕСТ

Правильные ответы

1. Б (главному герою Dishonored стальная маска нужна для того, чтобы его не узнали)
2. Д (одним из «экзотических» танцев в Just Dance 4 станет Gangnam Style)
3. А (в 007 Legends Бонд носит внешность Дэниела Крейга, но озвучивал шпиона совсем другой актер)
4. А (в качестве топлива жители мира Dishonored действительно используют китовый жир)
5. Д (цитата из Borderlands 2)
6. Б (скриншот из 007 Legends)
7. В (главная база пришельцев в оригинальной X-COM: Enemy Unknown располагалась на Марсе)

Победитель

Ольга Камахина (Рыбинск)

ПРИЗ

Акустическая система TD 621 Light Beech с двумя фронтальными колонками и магнитным экранированием
www.vers.su

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: стрела, легенда, серб, оберег, Тор, Ра, досье, Визари, кунари, герои, стазис, икс. По вертикали: Оно, Авель, Генезис, бо, Спок, гуру, шанс, Сири, ОК. Ключевое слово: **сектоид**.

Победитель

Алексей Федотов (Саратов)

ПРИЗ

Акустическая система Genius SW-G2.1 1250 состоящая из сабвуфера с 5,25" низкочастотным динамиком и пластиковыми сателлитами
geniusnet.com

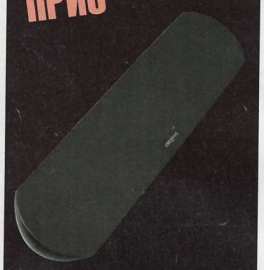
ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(*Mark of the Ninja*)
3, 1, 4, 2

Победитель

Константин Галкин (Челябинск)

ПРИЗ



Акустическая система Creative D200 со встроенным Bluetooth и возможностью подключения к любому устройству, поддерживающему эту технологию
ru.creative.com

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

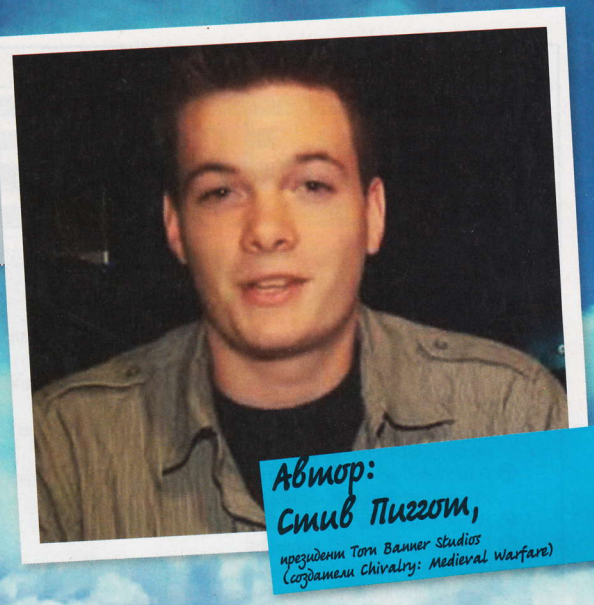
#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 17.02.2012. Итоги будут подведены в апрельском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

СОЧИНЯЙ МЕЧТЫ



Автор:
Стив Пиггот,
президент Torn Banner Studios (создатели Chivalry: Medieval Warfare)

Проблема инноваций в игровой индустрии всегда стояла достаточно остро, и сегодня, с приближающейся сменой поколений, о ней вновь заговорили с утроенной силой. Решение уже всем знакомо и лежит на поверхности — инди, а точнее, его новый ренессанс. Почему? Независимые студии обладают уникальной возможностью с легкостью создавать оригинальные игры с экспериментальным концептом, ведь риски в инди-секторе во много раз ниже, а страсть к своему делу у разработчиков, напротив, превышает все разумные пределы. Жаль только, что все инди-игры в основном мелкие и бедные, с болезненным видом, делают их зачастую в гордом одиночестве. В качестве примера расскажу о том, как мы подошли к созданию нашего первого проекта — **Chivalry: Medieval Warfare**, полноценного онлайнового экшена, с рыцарями и кишками. Хорошенько все обдумав, мы решили, что идея имеет все шансы вылиться в успех. Мы были готовы следовать мечте и жаждали проявить себя (и до сих пор жаждем). Но также мы хотели избежать любых финансовых рисков, так как на кону были наши личные сбережения.

Благодаря современным технологиям мы сумели обойти практически все традиционные входные барьеры и в кратчайший срок начали разработку. Еще пять лет назад подход, который мы использовали, был невозможен. Наша компания изначально создавалась на идее роялти: мы пообещали команде разработчиков щедрые выплаты с прибыли, но, естественно, для этого нужно было, во-первых, выпустить игру, а во-вторых — чтобы она стала коммерчески успешной. То есть за все время, что длилась разработка, ни один сотрудник компании не получил ни гроша.

Думаю, вы представляете, каково это — убедить высококлассного специалиста трудиться бесплатно за идею. А если он еще и обременен семьей и основной работой... Многие нынешние сотрудники **Torn Banner Studios** долго сомневались в перспективах Chivalry и не спешили расставаться с основным заработком, но постепенно, когда потенциал игры становился все очевиднее, люди стали соглашаться на наши условия.

Мы не потратили ни копейки на цемент и кирпичи. Даже за аренду никогда не платили. Вся работа велась удаленно при помощи таких программных средств, как SVN, Skype и сервиса для организации проектов с удобным форумом и возможностью передавать крупные файлы. Такой подход также позволил нам набрать талантливых сотрудников со всего мира (тоже на обещании роялти с продаж).

Мы заполучили Unreal Engine 3 через UDK! Это бесплатная версия движка, на котором можно делать некоммерческие проекты. А можно и коммерческие, если правильно договориться с **Epic**. Вы не представляете, каким мощным мотивационным фактором стало это событие. Наша маленькая студия была на седьмом небе от счастья.

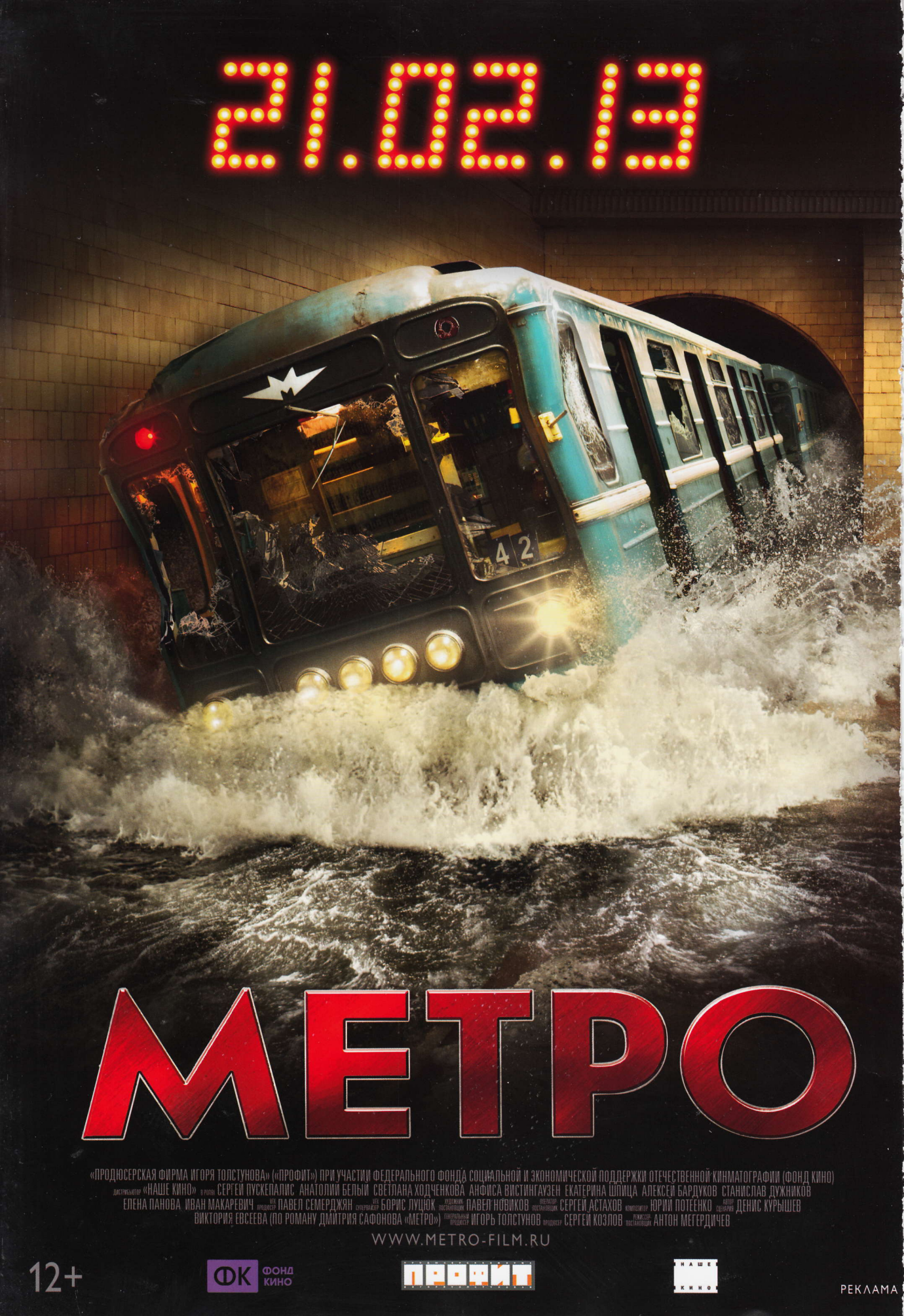
Метили мы, конечно, в цифру. Цифровые сервисы — спасение для инди-разработчиков, ведь шансы никому не известной студии издать свою игру в рознице примерно равны нулю. А так ты без лишней головной боли можешь достучаться до игроков со всей планеты.

В условиях традиционного маркетинга до релиза игры принято показывать надраенные до блеска скриншоты и пререндеренные трейлеры. Отточенность механики здесь имеет мало значения, главное — показать побольше взрывов и красивых моделей. На мой взгляд, куда важнее геймплейные ролики. Потенциальный покупатель может зайти на YouTube и посмотреть пару матчей так, будто бы наблюдает за игрой друзей. Kickstarter также позволяет разработчикам детально объяснить концепцию игры, поднять бюджет и построить слаженное сообщество.

Надеюсь, что в дальнейшем количество препятствий на пути независимых компаний будет только уменьшаться. Сегодня как никогда важно делать отличные игры, потому что только про отличные игры хочется писать в социальных сетях, рассказывать друзьям в кафе и коллегам в курилке. Мы живем во времена, когда игры говорят сами за себя, ведь во многих случаях покупатель тем или иным образом может познакомиться с проектом задолго до релиза.

Конечно, замечательные возможности, которые есть у нынешних разработчиков, не упали с неба. Во многом наша собственная студия — это результат потрясающей работы других компаний. От **Valve**, выделивших наш мод среди множества других в Steamworks (а позже запустивших Greenlight), до Epic, которые сделали Unreal Engine 3 доступным через UDK на базе роялти. Не передать словами, как мы и, уверен, многие другие разработчики им благодарны. Всего два этих действия от одних из главных двигателей индустрии дали фантастический шанс маленьким студиям. Надеюсь, что десятки других разработчиков тоже смогут поделиться с вами своими успешными историями. Нет ничего прекраснее, чем играть в мечты других людей. ■

КАЖДОЙ ТВАРИ ПО ХАРЕ.
DmC
Devil May Cry™
www.1csc.ru
16+
PS3
PlayStation.3
PlayStation.Network
XBOX 360
XBOX LIVE
СКОРО НА:
PC
DVD ROM
CAPCOM
capcom-europe.com
1С-СофтКлаб
©CAPCOM CO., LTD. 2013 ALL RIGHTS RESERVED. "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. Kinect Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.


21.02.13
42
МЕТРО
«ПРОДЮСЕРСКАЯ ФИРМА ИГОРЯ ТОЛСТУНОВА» («ПРОФИТ») ПРИ УЧАСТИИ ФЕДЕРАЛЬНОГО ФОНДА СОЦИАЛЬНОЙ И ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ КИНЕМАТОГРАФИИ (ФОНД КИНО)
ДИСТРИБЬЮТОР «НАШЕ КИНО» В РОЛЯХ СЕРГЕЙ ПУСКЕПАЛИС АНАТОЛИЙ БЕЛЫЙ СВЕТЛАНА ХОДЧЕНКОВА АНФИСА ВИСТИНГАУЗЕН ЕКАТЕРИНА ШПИЦА АЛЕКСЕЙ БАРДУКОВ СТАНИСЛАВ ДУЖНИКОВ
ЕЛЕНА ПАНОВА ИВАН МАКАРЕВИЧ КО-ПРОДЮСЕР ПАВЕЛ СЕМЕРДЖЯН КО-ПРОДЮСЕР БОРИС ЛУЦЮК ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК ПАВЕЛ НОВИКОВ ХУДОЖНИК-ПОСТАНОВЩИК СЕРГЕЙ АСТАХОВ КОМПОЗИТОР ЮРИЙ ПОТЕЕНКО АВТОР СЦЕНАРИЯ ДЕНИС КУРЫШЕВ
ВИКТОРИЯ ЕВСЕЕВА (ПО РОМАНУ ДМИТРИЯ САФОНОВА «МЕТРО») ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР ИГОРЬ ТОЛСТУНОВ ПРОДЮСЕР СЕРГЕЙ КОЗЛОВ РЕЖИССЕР-ПОСТАНОВЩИК АНТОН МЕГЕРДИЧЕВ
WWW.METRO-FILM.RU
12+
ФК ФОНД КИНО
ПРОФИТ
НАШЕ КИНО
РЕКЛАМА